

вания подготовки педагогических кадров для системы профтехобразования.

¹ См.: Кузьмина Н. В. Очерки психологии труда учителя. Л., 1967.

² См.: Гоноволин Ф. Н. О некоторых психологических качествах личности учителя//Вопр. психол. 1975. № 1.

³ См.: Леонтьев А. А. Педагогическое общение. М., 1979.

⁴ См.: Савин Н. В. Педагогика. М., 1978.

⁵ См.: Келемен Л. Возможности интеграции в подготовке педагогов: (взаимодействие отдельных областей подготовки)//Соврем. высш. шк. 1981. № 4 (36). С. 245—258.

З. Н. ЗЫКОВА

Владимирский политехнический институт

ДЕЛОВАЯ ИГРА В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ К ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ В ПТУ

Центральное место в подготовке студентов к воспитательной внеурочной работе в ПТУ принадлежит спецкурсу «Методика воспитательной работы», который читается на четвертом курсе перед первой педагогической практикой.

Совершенствование лабораторных занятий по спецкурсу направлено на создание системы обучения, максимально приближенной к реальной жизни профессионально-технического училища. Поэтому при проведении лабораторных работ используются игровые методы обучения: анализ конкретных педагогических ситуаций (задач), разыгрывание ролей (ролевые игры) и т. д. Мы объединили эти методы обучения одним термином, принятым в специальной литературе — «деловая игра» (ДИ). Термин берется условно, потому что в литературе еще не отработан понятный педагогический аппарат. На наш взгляд, правомернее назвать ее «педагогическая игра», так как она включает в себя и ролевую игру, и попутное решение конкретных педагогических ситуаций.

Учебная деловая игра «Воспитательное мероприятие» включает подготовку и проведение внеурочных воспитательных мероприятий и проводится в подгруппе студентов. Коллектив студенческой группы — имитационная модель группы учащихся профессионально-технического училища, определенной специальности (например, машиностроительного профиля), конкретного года обучения. По характеру моделируемых ситуаций ДИ «Воспитательное мероприятие» относится к классу «игры-тренажа». В играх формируются педагогические умения: провести внеурочное мероприятие; разработать сценарий внеурочного мероприятия; решать психолого-педагогические задачи и т. д. По

способам передачи и переработки информации ДИ представляют собой игры с применением технических средств обучения: диапроектора, магнитофона, кодоскопа, эпидиаскопа, кинопроектора, видеоманитофона и др. По целенаправленности ДИ «Воспитательное мероприятие» относится к универсальным играм: они могут быть проведены во внеурочное время, используются как в учебном процессе, так и при организации досуга в ПТУ, техникумах, школах, на производстве, в микрорайоне города и т. д. Выбор воспитательного мероприятия (тема, цель, содержание) решается студентом — организатором воспитательной работы.

При выборе темы учитывается моделируемое профессионально-техническое училище, группа, курс, специальность. Игры состоят из 4 этапов: 1) теоретического (вводная лекция, контролирующая программа, исходная информация о ДИ, консультации преподавателя и студента — организатора воспитательной работы); 2) организационного (определение тематики, составление психолого-педагогической характеристики коллектива; формирование игровых групп, распределение обязанностей и т. д.); 3) проведения ДИ (ролевое общение игроков, анализ анкеты); 4) оценочного (анализ игры студентами и преподавателем).

Деловые игры по спецкурсу «Методика воспитательной работы» являются учебными, поэтому необходимо выделить следующие задачи их проведения: 1. Закреплять знания по предметам психолого-педагогического цикла; 2. Активизировать теоретическое и практическое профессиональное мышление. Приучить мышление студента к самостоятельному поиску и решению педагогических задач; вооружить студента навыками умственного труда; подготовить будущих инженеров-преподавателей к самостоятельной творческой деятельности; 3. Научить разрабатывать воспитательное мероприятие (тему, сценарий, цель, задачи); 4. Совершенствовать навыки общения, совместной деятельности с группой учащихся, умение вести диалог с аудиторией, организовать дискуссию, владеть речью; 5. Уметь составить психолого-педагогическую характеристику группы и отдельного учащегося; 6. Уметь использовать технические средства обучения; 7. Уметь художественно-графически оформить воспитательное мероприятие; 8. Научить составлять перспективные планы воспитательной работы на весь срок обучения учащегося профессионально-технического училища.

Объектом моделирования служит группа учащихся профессионально-технических училищ. Для составления психолого-педагогической характеристики группы и учащихся студент-организатор должен решить пять конкретных педагогических ситуаций, предлагаемых в учебном пособии. Если характеры учащихся, описанные в ситуациях, не устраивают студента-организатора внеурочной работы, то он может составить свои педагогиче-

ские задачи, но текст обязательно прилагается к отчету по ДИ. Внеклассное мероприятие должно быть проведено в группе, в которой учатся учащиеся, описанные в педагогических ситуациях.

Моделированию подвергается тема, цели, задачи внеурочного мероприятия. Студент-организатор внеурочной работы должен помнить: уровень проведения воспитательного мероприятия должен соответствовать уровню знаний студентов четвертого курса. Участниками игры являются: преподаватель, студент-организатор внеурочной работы, студенты — учащиеся профессионально-технического училища, приглашенные на воспитательное мероприятие (передовики производства, преподаватели, писатели, актеры и т. д.), ответственный за ТСО, оформитель помещения, группа анкетирования, выступающие и т. д.

Для включения студентов в активную игровую деятельность группа делится на две подгруппы, так что имитационный коллектив учащихся профессионально-технического училища вместе со студентом-организатором составляет двенадцать — тринадцать человек.

При выполнении игры должны соблюдаться следующие правила. 1. Этапы подготовки ДИ должны полностью совпадать с учебным планом подготовки инженера-преподавателя. 2. Задания по ДИ студент получает в марте (6-й семестр). 3. На подготовку ДИ отводится 20 внеаудиторных часов, а на проведение игры — два часа. 4. Если студент-организатор внеурочной работы не подготовил игру или провел ее на низком методическом уровне, занятие переносится на удобное преподавателю время. 5. Преподаватель в период подготовки ДИ регулярно проводит консультации. 6. Студент-организатор полностью разрабатывает внеурочное мероприятие (цель, план, сценарий, регламент выступлений, использование ТСО, оформлений и т. д.). 7. На каждое внеурочное мероприятие разрабатывается художественное оформление аудитории, наглядность, объявление и т. д. 8. Обязательное использование технических средств обучения. 9. Самостоятельная разработка и использование визуальных материалов к выступлениям. 10. Оценка эффективности деловой игры на основе анкетирования и анализа воспитательного мероприятия. 11. Студент-организатор строит работу в разработанном им имитационном коллективе группы определенной специальности профессионально-технического училища 2, 3-го года обучения. 12. В деловой игре должны участвовать все, обязанности каждого студента должны быть зафиксированы в таблице распределения обязанностей. 13. Участник игры не должен быть пассивен, в противном случае игра может не получиться. 14. Участник игры должен беспрекословно выполнять всю подготовительную работу, которую ему определил студент-организатор. Это касается как технической стороны (нарисовать, принести и т. д.), так и умственной (выучить, выступить, сыграть); дол-

жен творчески подойти к своей роли, чтобы товарищи получили новую интересную информацию по содержанию игры.

Деловой игрой руководит преподаватель, читающий лекции и проводящий лабораторные работы по спецкурсу. В функции преподавателя входит: проверка письменных отчетов студентов о проделанной работе по спецкурсу; организация проведения игры; разработка программированного контроля знаний студентов (I этап); разработка анкет; представление студентам исходной информации о деловой игре; выбор организатора внеурочной работы; консультация (по графику) студентов по содержанию внеурочного мероприятия и ДИ; общий инструктаж участников ДИ; составление конкретных педагогических ситуаций; внесение в содержание внеурочного мероприятия некоторых новых условий (поломка ТСО, плохое поведение учащегося, срыв сопутствующих внеурочных мероприятий и т. д.); утверждение сценария внеурочного мероприятия; организация (при необходимости) посещения профессионально-технического училища; проведение заключительного анализа ДИ; подведение итогов ДИ; утверждение итогового отчета по результатам ДИ; выставление оценки за ДИ.

В функции студента — организатора внеурочной работы входит: изучение правил, условий, регламента, содержания ДИ; проведение программированного контроля студентов; распределение домашних заданий; разработка сценария внеурочного мероприятия; организация и проведение консультаций студентов; распределение ролей между игроками команды с учетом их умений и пожеланий, что фиксируется в таблице; установление регламента деловой игры и доведение его до сведения всех игроков; составление графика деловой игры; организация взаимодействия между игроками; определение средств обучения, которые будут использованы в данном мероприятии; составление психолого-педагогической характеристики группы; умение дать характеристику каждому учащемуся (используя конкретные педагогические ситуации. Например, двое учащихся С. и В. имеют неустойчивое внимание, склонны к правонарушениям, двое не любят музыку и т. д., т. е. студент — организатор внеурочной работы ставит воспитательные задачи перед каждым учащимся группы); оценка деятельности отдельных игроков; графическое оформление помещения; сбор анкет участников игры; составление отчета о проведении ДИ и внесение предложений по ее совершенствованию.

Ценность активных методов обучения в том, что все студенты обязаны участвовать в проведении лабораторных работ. Студент-организатор каждому участнику игры выдает инструкции. Например, инструкция художнику-оформителю: выпустить газету, разработать и написать объявление о проведении игры, художественно-графическое оформление аудитории (рисунки, фотомонтажи, схемы, графики и т. д.); выпустить книги-раскла-

душки по теме; изготовить слайды, кодопозитивы, нагрудные значки, афиши, эскизы титульных листов и т. д. Все работы по художественно-графическому оформлению выполняются под руководством студента-организатора. Важным моментом в оформлении каждой игры является использование наглядной агитации и технических средств обучения. За несколько дней до игры преподаватель может выдать ответственному за ТСО индивидуальное задание.

При подготовке, проведении, анализе воспитательного мероприятия студенты получают несколько анкет, поэтому студент-организатор выделяет ответственного за анкетирование. В задачу ответственного входит: размножение анкет, проведение анкетирования, сбор, анализ, передача анкет и отчета студенту-организатору.

Последний (оценочный) этап включает анализ результатов анкетирования, аналитический разбор игры студентами, анализ результатов игры преподавателем, составление текстового отчета.

Проведение деловых игр при изучении предметов психолого-педагогического цикла дает положительные результаты в подготовке студентов к практической работе в профессионально-технических училищах. ДИ активизируют познавательную деятельность, обеспечивают получение психолого-педагогической информации в игровой форме, отрабатывают и закрепляют практические навыки.

И. Н. ИВАНОВА

Свердловский инженерно-педагогический институт

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТАЦИИ СТУДЕНТОВ-ПЕРВОКУРСНИКОВ НА ИНЖЕНЕРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Ценностные ориентации студенческой молодежи как предмет исследования представляют особый интерес, поскольку в своей направленности фиксируют определенный этап становления личности. В системе профессионального воспитания студентов имеют важное значение выявление и формирование ценностных ориентаций на будущую профессиональную деятельность. Именно ценностные представления об избранной профессии показывают, на что направлена личность в данной сфере, какие потребности она считает возможным удовлетворить в своей профессии.

Знание закономерностей формирования ценностного отноше-