

последовательную преемственность программ обучения и воспитания в единой структуре профессионального образования, действующей в соответствии с федеральными и региональными потребностями рынка труда в квалифицированных рабочих и специалистах.

В рамках ТКС рассматриваются образовательные учреждения до-профессионального (8-9 классы), начального и среднего профессионального образования.

К образовательным учреждениям допрофессионального образования относятся профильный лицей.

Учреждение начального профессионального образования представлено профессиональным училищем «Самородок».

Завершает систему непрерывного многопрофильного профессионального образования учреждение среднего профессионального образования – колледж.

При проектировании образовательной системы мы исходили из того, что в ней должны присутствовать различные уровни профессионального образования. Это позволит воспитывать специалистов разных уровней образования и квалификации, что будет соответствовать запросам и способностям каждого человека и обеспечивать рациональное заполнение профессиональных ниш на рынке труда.

М.Ю. Олешков

г. Н.Тагил, Нижнетагильская государственная
социально-педагогическая академия

ДЕЛОВАЯ ИГРА В СИСТЕМЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Формирование профессиональной компетентности будущего специалиста является актуальной проблемой современной высшей школы и требует от преподавателя новых, нетрадиционных подходов в соответствии с требованиями времени.

В структуре профессиональной компетентности можно выделить три компонента, обеспечивающие «успешность» и необходимый уровень адап-

тации будущего специалиста: **функциональную грамотность** (то есть знания, которые принято называть общепрофессиональными); **профессиональные умения** как способность обучаемого использовать имеющиеся у него знания в дальнейшей профессиональной деятельности; профессионально значимые **личностные качества**, наличие которых неотделимо от самого процесса будущей производственной деятельности. Эффективным средством формирования профессиональных умений и важнейших личностных качеств в образовательном процессе вуза являются педагогические технологии, к которым могут быть отнесены и деловые игры.

По нашему мнению, сущность деловой игры, ее место в образовательном процессе, цели использования этой формы обучения нельзя понять, рассматривая феномен игры вне понятийных рамок педагогики и психологии на уровне профессионально-педагогической технологии определенного типа.

Современный подход к теории деловых игр позволяет рассматривать контекстное обучение в связи общей концепцией моделирования педагогических технологий. Так, раскрывая теорию модельного метода, В.В. Гусев, ссылаясь на концептуальные положения А.А. Вербицкого, показывает взаимосвязь этого подхода с контекстным обучением. В частности, отмечается, что цикл обучения начинается не с предъявления готовой информации, а с создания проблемной ситуации, которую студенту нужно разрешить. Модель учебной деятельности отражает реальные действия и поступки специалиста: 1) анализ обстановки, 2) постановка цели, 3) решение, 4) доказательство истинности решения.

По сути, это и есть обобщенная модель организации познавательной деятельности в активном обучении контекстного типа, предполагающей включение самостоятельного мышления на всех этапах: от знакомства с проблемной ситуацией до нахождения способов разрешения проблемы и доказательства правильности решения. Следует отметить, что моделируется не только технологическая сторона деятельности, но и социальная – диалогические отношения и поступки в процессе общения по разрешению проблемных ситуаций [1].

Основываясь на результатах исследований [2, 3, 4 и др.], можно определить уровень корреляции деловой игры и педагогической технологии. Дидактическая ценность использования игровой деятельности обусловлена тем, что в игре сочетаются следующие принципы «оптимальной» технологии обучения: 1) активности; 2) динамичности; 3) занимательности; 4) исполнения ролей; 5) коллективности; 6) моделирования; 7) обратной связи; 8) проблемности; 9) результативности; 10) самостоятельности; 11) системности; 12) корректируемости; 13) визуализации; 14) соревнования [5].

В этом контексте необходимо рассмотреть «соотношение» деловой игры как педагогической технологии с общими принципами построения алгоритмизированного обучения.

Основная идея основоположника программирования Б. Ф. Скиннера заключается в так называемом «управлении поведением», которое основывается на формировании реакции на определенный стимул. Для отбора, закрепления или модификации нужных реакций необходима обратная связь между организмом и средой. Эту функцию выполняет положительное или отрицательное подкрепление. Поведение, которое формируется с помощью специально разработанной системы подкреплений, Скиннер назвал оперантным. На этой теоретической основе была разработана техника так называемого «оперантного обусловливания», положенная в основу концепции программированного обучения. В этой концепции решение любой учебной задачи можно представить в виде последовательности отдельных операций, каждая из которых контролируется подкреплением, служащим сигналом обратной связи. Эти положения справедливы для большинства игровых технологий, основанных, как правило, на жестком «каркасе», который служит основой деятельности и, по сути, является алгоритмом. Но возникает вопрос – как оценивается подобный подход в рамках традиционной «частно-методической» системы преподавания?

По нашему мнению, своеобразный «научный скепсис» по отношению к педагогическим технологиям, построенным на основе алгоритмической парадигмы (к которым могут быть отнесены и большинство деловых игр), объясняется недостаточной разработанностью теоретических подходов, подкреплённых апробацией в образовательной практике. Следует

иметь в виду, что, такие педагогические системы в условиях регламентированных требований государственного стандарта обладают определенными достоинствами: четким целеполаганием, гарантированностью достижения результата, способностью максимально эффективно использовать «мультимедиа-достижения» современной цивилизации и др. Другой вопрос – стоит ли сводить весь процесс обучения к этой системе? Ответ на него может быть получен в соответствии с детальным многофакторным анализом сущностно значимых характеристик конкретной учебной дисциплины, личностными особенностями контингента обучаемых, материально-техническим оснащением образовательного процесса и т.п.

Скорее всего, деятельность педагогической науки в плане изучения дальнейшего развития и совершенствования алгоритмизированных технологий (в том числе и деловых игр) должна происходить в нескольких направлениях. Одно из них связано с разработкой системы организационных форм обучения, позволяющих проектировать учебную деятельность учащихся в соответствии с принципами теории управления и закономерностями усвоения информации [6]. В качестве основной единицы образовательного процесса при этом может рассматриваться блок уроков (занятий) – учебный модуль по определенной теме, имеющий инвариантную структуру, не зависящую от содержания обучения [7]. Каждый этап структуры соответствует определенному виду деятельности обучаемых по усвоению учебной информации. В зависимости от цели деятельности каждому этапу подбираются соответствующие формы организации образовательного процесса в виде лекции, беседы, семинара, практикума, контрольной или самостоятельной работы, деловой игры и т.д. В итоге отдельно взятое занятие получает свою собственную дидактическую цель, утрачивая самостоятельное значение как единица учебного процесса, но становясь «элементарной частью» системы занятий.

По нашему мнению, все многообразие подобных проектов, включая большинство известных типов деловых игр, имеют в основе концепцию укрупнения дидактических единиц и могут быть отнесены к педагогическим (дидактическим) системам одного класса. В.В. Гузев считает, что «наличие определенной повторяющейся структуры форм организации

учебного процесса, инвариантной по отношению к его содержанию, позволяет в определенном смысле отнести описанные выше системы к образовательным технологиям» [1].

Таким образом, в деловой игре в наиболее полном виде синтезируются характеристические признаки педагогических технологий (в том числе и игровых), что позволяет эффективно использовать контекстное обучение в образовательном процессе вуза [8, 9, 10, 11 и др.].

Следует учитывать, что, ориентируясь на понимание деловой игры как, например, ветви имитационного моделирования или группового упражнения по выработке последовательности решения в искусственно созданных условиях, преподаватель не всегда может обосновать необходимость своего обращения именно к игре, а не к семинарскому или лабораторно-практическому занятию. Таким образом, деловая игра – весьма трудоемкий и сложный инструмент обучения, и применять его нужно лишь там, где нельзя достичь тех же целей более простыми и привычными способами.

Деловую игру следует выбирать для реализации, прежде всего, следующих педагогических функций:

- для формирования у специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;

- для приобретения как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе опыта принятия индивидуальных и совместных решений;

- для развития профессионального теоретического и практического мышления;

- для формирования познавательной мотивации, обеспечения условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого [8, 12 и др.].

В деловой игре наиболее явным образом моделируется предметное и социальное содержание профессиональной деятельности [13]. Профессио-

нальная деятельность, свернутая до знаковых систем, текстов, учебной информации, получает свою развертку в игровой форме организации учебной деятельности студентов и тем самым усваивается. Знания здесь не оторваны от их практического применения, поскольку участники получают достаточный опыт их использования в функции средств регуляции собственных действий. Знания усваиваются не впрок, не про запас, а в контексте практических действий и на их основе [14].

Известно, что традиционные методики, особенно в гуманитарной сфере, носят описательный характер. Однако по теоретическим описаниям структур и функций организационных систем трудно, а иногда практически невозможно глубоко уяснить процессы их функционирования. Семинары в высшей школе часто носят лишь иллюстративный характер. Игровая технология отличается от других методов обучения тем, что позволяет студенту быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях. При этом следует подчеркнуть, что игровая технология не подменяет традиционные методы обучения, а рационально их дополняет, расширяя педагогический арсенал педагога, позволяя более эффективно решать поставленные задачи конкретного занятия и всего учебного курса [15].

Деловая игра воссоздает *предметный контекст* – обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) – и *социальный контекст*, в котором обучаемый взаимодействует с представителями других ролевых позиций. Таким образом, в деловой игре реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте – на модели условий и диалектики профессиональной деятельности [16, 17].

Так как в деловой игре «субъект деятельности» выполняет квази-профессиональную (по А.А. Вербицкому) деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы, то, следовательно, знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии. Одновременно обучаемый наряду с профессиональными знаниями приобретает иные профессионально значимые «компетентности» – навыки коммуникативного взаимодействия, коллегиальность, способность руководить и под-

чиняться, психологическую устойчивость в случае недостижения цели и др. Таким образом, деловая игра воспитывает личностные качества, интенсифицирует процесс социализации будущего профессионала в эмоционально раскрепощенной, интеллектуально и творчески стимулирующей обстановке.

Моделируя или имитируя условия и динамику производства, действия и отношения специалистов, деловая игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления. Этот эффект достигается через взаимодействие участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций. Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность по постановке и решению игровых учебных задач, в подготовке и применении индивидуальных и совместных решений. Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задаются заранее или вырабатываются в процессе игры. Деловая игра проводится в режиме диалогического общения, она является *двуплановой* деятельностью, поскольку направлена на достижение двух целей: игровой и производственной, которая, будучи приоритетной, не должна довлеть над первой.

Кроме того, деловая игра в определенной мере служит и средством развития теоретического мышления. В частности, в механизме овладения теоретическими знаниями В.В. Давыдов [18] выделяет:

) содержательный анализ – поиск и отчленение в некотором целом предмете основного и генетически исходного отношения от привходящих, несущественных особенностей предмета;

) содержательное планирование – поиск и построение системы возможных действий, соответствующих главным условиям решения задачи. Обозначение таких механизмов – это шаг в направлении выявления структурных особенностей теоретического мышления.

) содержательную рефлексию – поиск и рассмотрение человеком существенных оснований собственных действий.

Эти три вида деятельности в процессе игропрактики являются обязательными, более того, без анализа, планирования и рефлексии в принципе невозможно проведение деловых игр.

По мнению В.В. Гузеева, деловая игра есть: 1) модель взаимодействия людей в процессе достижения некоторых целей – экономических, политических и т.д.; 2) групповое упражнение по выработке решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную обстановку [19]. Он выделяет существенные признаки деловой игры как формы обучения:

1. Имитация в игре реального процесса с помощью модели.
2. Распределение ролей между участниками игры, их взаимодействие друг с другом.
3. Различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций.
4. Наличие общей игровой цели всех участников, на фоне которой развиваются частные конфликты и противоречия.
5. Учёт вероятностного характера результатов деятельности, обусловленного неполнотой информации и невозможностью предвидения всех последствий принимаемых решений.
6. Реализация «цепочки решений», каждое из которых зависит от предыдущего, а также от решений, принимаемых другими участниками игры.
7. Использование гибкого масштаба времени.
8. Применение системы оценки результатов деятельности каждого участника и игровых коллективов, а также системы стимулирования

Организация и проведение деловых игр в высшей профессиональной школе в целом соответствует общим методическим требованиям, подробно описанным в научной литературе. Так, реализация учебных целей, намеченных преподавателем, уже на этапе проектирования деловой игры требует учета нескольких психолого-педагогических принципов.

1. *Принцип имитационного моделирования* предполагает разработку: а) имитационной модели, б) игровой модели профессиональной деятельности. Наличие этих двух моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

2. *Принцип проблемности* содержания игры и ее развертывания означает, что в предметный материал игры закладывается учебные проблемы, выстроенные в виде системы игровых заданий, в которых содержится

тот или иной тип противоречий, разрешаемых студентом в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации.

3. *Принцип совместной деятельности* основывается на имитации профессиональных функций специалистов через их ролевое взаимодействие. Игра предполагает общение, основанное на субъект-субъектных отношениях, при которых развиваются психические процессы, присущие мышлению специалистов.

4. *Принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров* в игре есть необходимое условие переживания и разрешения проблемной ситуации. Участники игры задают друг другу вопросы. Система рассуждений каждого из партнеров обуславливает их взаимное движение к совместному решению проблемы. Люди неоднозначно реагируют на одинаковую информацию, что порождает диалог, обсуждение и согласование позиций, интересов.

5. *Принцип двуплановости игровой учебной деятельности* дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы. Суть его в том, что «серьезная» деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в «несерьезной» игровой форме.

Эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться как на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы одного из них отрицательно скажется на результатах деловой игры.

Итак, взаимосвязь содержательной и процессуальной сторон обучения, которая в современных условиях реформирования российского образования приобрела особую актуальность, в профессиональной школе, может быть осуществлена на основе разработки и эффективной реализации игровых технологий контекстного обучения, которые следует рассматривать в общей системе педагогических технологий новой образовательной парадигмы.

Литература:

1. Гузеев В.В. Методы и организационные формы обучения. – М.: Народное образование, 2001.
2. Гульчевская В.Г., Харьковская В.Ф. Деловые игры в обучении математике. – Ростов-н/Д: РОИПКРО, 1992.
3. Самовкина И.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 1996.
4. Назарова Г.С., Полат Е.С. Средства обучения: технология создания и использования. – М.: Изд-во УРАО, 1998.
5. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины / Авторы-составители М.Ю. Олешков и В.М. Уваров. – М.: Компания «Спутник+», 2006.
6. Олешков М.Ю. Трансляция нового знания в учебном тексте (опыт дискурсивного анализа) // Философия образования. – 2005. – № 3 (14). – С. 253-257.
7. Олешков М.Ю. Блочно-модульная педагогическая технология на занятиях по методике преподавания русского языка // Система научно-методической работы как условие реализации государственных образовательных стандартов: Материалы научно-практической конференции НТГПИ. – Нижний Тагил, 2003. – С. 63–68.
8. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высш. шк., 1991.
9. Вербицкий А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр.– М., 1990.
10. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб.-метод, пособие для преподавателей. – М.: Высш. школа, 1991.
11. Олешков М.Ю. Деловая игра в системе профессиональной подготовки студентов // Ученые записки НТГПИ: Педагогика и психология. Нижний Тагил, 2002. – С. 57-63.
12. Зеер Э.Ф. Психология профессий. – Екатеринбург, 1999.
13. Сиденко А.С. Игровой подход в обучении // Народное образование. – 2000. – № 8.

14. Олешков М.Ю. Содержание образования: проблемы формирования и проектирования // Педагогика. – 2004. – № 6. – С. 31-38.
15. Пругченков А.С. Школа деловой игры // Школьные технологии. – 1999. – № 1-2.
16. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение – М.: Профиздат, 1991.
17. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996.
18. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М., 1996.
19. Гузев В.В. Развитие образовательной технологии. – М.: Знание, 1998

Л.Н. Осадчая
РГПШУ

ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПЕДАГОГОВ ПРОФШКОЛЫ

На современном этапе развития общества образование становится одной из важнейших сфер человеческой деятельности, самым тесным образом связанной со всеми другими сторонами общественной жизни. От способности системы образования удовлетворять потребности общества и личности в качественных образовательных услугах напрямую зависит экономическое и духовное развитие страны.

Дополнительное образование -- целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных образовательных программ, оказания дополнительных образовательных услуг и информационно-образовательной деятельности за пределами основных образовательных программ в интересах личности, общества, государства.

Система дополнительного профессионального образования (ДПО) быстро и адекватно реагирует на изменения рынка труда, одновременно решая задачи, связанные с его исследованием и прогнозированием в коли-