

их подчиненные. Такой эксперимент оказался удачным, потому, что в процессе обсуждения проблем выявились разные позиции и взгляды на их решение и анализ с различных управленческих уровней позволил прийти к компромиссу и найти эффективное решение.

Хочется отметить, что всех слушателей объединяли мощный корпоративный дух, преданность заводским традициям, гордость за причастность к успехам и высоким достижениям предприятия, личная ответственность за проблемы предприятия и решительная готовность внести значительный вклад в его процветание. И поэтому закономерен «отличный» результат освоения образовательной программы.

В планах – новый образовательный десант и открытие новых точек и территорий промышленного роста в Республике Башкортостан.

Список литературы

1. Сигова С. В., Серебряков А.Г., Лукша П.О. Формирование перечня востребованных компетенций: первый опыт России [Электронный ресурс]: Непрерывное образование: XXI век: научный электронный ежеквартальный журнал, 2013. Вып. 1. URL: <http://11121.petrso.ru/journal/article.php?id=1946>.

2. Шматко Н. А. Компетенции инженерных кадров: опыт сравнительного исследования в России и странах ЕС // Форсайт. 2012. № 4. Т. 6. С. 32–47.

УДК 371.134:378.147.82

А. В. Уткин

A. V. Utkin

Нижегородский государственный социально-педагогический институт (филиал) Российского государственного профессионально-педагогического университета, Нижний Тагил
Nizhny Tagil State Social and Pedagogical Institute (branch) of the Russian state vocational pedagogical university, Nizhny Tagil
ava-utkin@yandex.ru

РОЛЕВАЯ ИГРА В СИСТЕМЕ ЛИЧНОСТНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

ROLE-PLAYING GAME IN THE SYSTEM OF PERSONAL-VOCATIONAL TRAINING OF FUTURE TEACHERS

Аннотация. Изучение теории ролевых игр, опыта ее применения за рубежом привело к необходимости психолого-педагогического анализа ролевой игры, при этом было уделено особое внимание сравнительному анализу ролевых и имитационных игр. Примененная автором теоретическая оппозиция «имитационная игра – ролевая игра» меняет традиционный подход к практике использования ролевых игр в образовании, позволяя определить результат в категориях личностно-ориентированных и ценностно-ориентированных технологий.

Abstract. The study of the theory of role-playing games, the experience of its application abroad has led to the need for psychological and pedagogical analysis of role-playing, with special attention paid to the comparative analysis of role-playing and simulation games. The theoretical opposition «simulation game – role-playing game» applied by the author changes the traditional approach to the practice of using role-playing games in education, allowing to determine the result in the categories of personality-oriented and value-oriented technologies.

Ключевые слова: технологии активного обучения; имитационная игра; ролевая игра.

Keywords: active learning technologies; role-playing games; simulation games.

Личностно-ориентированные модели образовательного процесса предполагают широкое использование методов активного обучения. Среди технологий активного обучения, применяемых в педагогическом образовании, ролевые игры занимают определенное положение, однако большинством исследователей они рассматриваются как формальная разновидность имитационных игр, что влияет на точность определений

игровых методов, затрудняет их классификацию, создает сложности в постановке целей, отборе содержания, планировании результата. Большинство исследований до сих пор строятся на основании теории детской игры Д.Б. Эльконина, в которой понятие ролевой игры полностью вбирает в себя основное определение имитационной игры, которому она по идее должна была бы противопоставляться [3]. Отсюда, собственно, и начинается понятийное многообразие игр, используемое при описании игровых методов разными авторами.

Исследование возможностей ролевой игры как метода формирования эмоционально-ценностного отношения к себе как субъекту образовательной деятельности закономерно приводит к необходимости теоретического обоснования ее педагогических основ и практического применения в профессиональном образовании будущих учителей.

Определяя назначение имитационной игры в вузе (решение педагогических задач в процессе условной профессиональной деятельности, в контексте профессиональной подготовки будущего учителя), нами разработана и используется система, включающая как имитационные упражнения и игры, применяемые в курсе педагогических дисциплин, так и ролевые игры как вид структурированных упражнений с целеполаганием в аффективной области.

Изучение теории ролевых игр, опыта ее применения за рубежом (Д. Киппер, Г. Лейтц, Г. Лэндрет, Я. Морено, К. Роджерс, К. Рудестам), привело к необходимости психолого-педагогического анализа ролевой игры, при этом было уделено особое внимание сравнительному анализу ролевых и имитационных игр [1].

Установлено, что современной литературе и интернет-источниках, посвященной играм и игровому моделированию в педвузах, используются в основном термин: «игровое обучение» который определяется как форма организации учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. В настоящее время такая форма организации часто называется эдьютейментом (англ. edutainment), которым означают всевозможные формы образования без принуждения, образовательные развлечения включая образование посредством развлечения [2]. Вместе с тем, модные иностранные понятия, маскируемые под «новонаучные» вносят дополнительную неопределенность в структуру понятийно-терминологического аппарата педагогики. Содержательная сущность большинства игр в образовательном процессе вуза сводится в основном к имитационному моделированию, то есть представляет собой:

а) активную деятельность по имитационному моделированию педагогической системы;

б) игровое моделирование профессиональной деятельности в этой системе.

Примененная нами теоретическая оппозиция «имитационная игра – ролевая игра» меняет традиционный подход к практике использования ролевых игр в образовании, позволяя определить результат в категориях личностно-ориентированных и ценностно-ориентированных технологий.

Сравнение параметров имитационной и ролевой игр (дистинктивный признак – структура игровой деятельности и организация процесса – содержание – результат) позволило сформулировать следующие выводы:

1. В системе образования ролевая игра в принципе отсутствует. То, что авторы называют ролевыми играми, по сути является имитацией, заданной некой моделью действительности. В ней субъект может имитировать «правильное для преподавателя» отношение в имитируемой им модели деятельности.

2. Концепция имитационной игры образует естественное начало теории игрового обучения, но не сводится к ней. Теоретическое определение имитационной игры должно быть противопоставлено по содержанию теоретическому определению ролевой игры: только через это противоречие можно подойти к таким категориям как индивидуальность, самопознание, саморазвитие.

3. Педагогическое образование предполагает целенаправленное развитие эмоционально-ценностных отношений к себе как наставнику, педагогу, воспринимать событийный пласт педагогической действительности на личностно-значимом уровне. Использование ролевых игр в обучении позволяет реализовать ценностно-ориентированный подход в образовательном процессе. Обращение к ролевой игре позволяет представить ее как модель некоторых жизненных процессов личности, направленных на осознание своего внутреннего мира, саморегуляцию, саморазвитие. В профессиональной подготовке будущего учителя ролевая игра как средство изучения нового учебного материала себя не оправдывает, однако она является эффективным методом выработки ценностных ориентаций, социальной направленности. Чем сильнее выражен ролевой компонент, тем сильнее проявляется эмоциональная рефлексия, чем большее значение придается имитационному компоненту в ролевой игре, тем ярче выражена содержательная сторона обучения.

Общие выводы исследования эффективности ролевых игр сводятся к следующему:

1. Сравнительный анализ качественных характеристик имитационных и ролевых игр позволил развести эти понятия, определив ролевую игру как вид структурированных упражнений, целеполагание которых лежит в аффективной (эмоционально-ценностной) сфере, а результаты соотносятся с областью ценностно-ориентированных технологий образовательного процесса.

2. Собственно педагогическое содержание образовательных дисциплин в большей мере усваивается студентами, если соблюдается принцип единства познавательного и духовно-нравственного компонентов без абсолютизации одного из них. При этом предметы психолого-педагогического цикла играют особую роль в становлении профессионально-педагогической культуры будущих учителей, так как в них заложен, основной потенциал для формирования эмоционально-ценностного отношения студентов к получаемым знаниям через субъективацию отношений.

3. Использование ролевых игр позволяет существенно изменить позицию студентов, их отношение друг к другу, характер взаимодействия (развитие навыков эмоциональной рефлексии, изменение иерархии инструментальных ценностей, складывание системы отношений на основе гуманистических принципов).

4. Фиксируемые изменения эмоционально-ценностных отношений возможны при систематическом использовании комплекса ролевых игр, так как аффективные цели, имеющие более глубокий, личностный характер (в отличие от когнитивных) трудно объективировать, то есть представить в виде образцов деятельности.

5. Результативность ролевых игр во многом зависит от строгого следования алгоритму ее проведения: четкой структуре, последовательности стадий (разогрев-действие-анализ), хронометрии.

Опыт проведения ролевых игр в студенческих группах показал, что ролевая игра - весьма специфичная и сложная форма организации образовательного процесса. В отличие от имитационных ролевые игры не имеют жесткого сценария, содержание игры определяется субъективным отношением ее участников, а потому результат ее вероятностен. Эффективность ролевой игры во многом определяется подготовкой преподавателя, особенностями его личностных качеств, знанием методики проведения, ее структуры и этапов. Проведенное нами исследование и многолетний опыт

использования имитационных и ролевых игр не претендует на исчерпывающий анализ обозначенной проблемы. Результаты работы являются свидетельством того, что возможности ролевой игры как актуальной педагогической технологии далеко не исчерпаны. Дальнейшая разработка может идти по пути теоретического и технологического исследования проблемы.

Список литературы

1. Уткин А.В. Ролевые игры как средство экологического образования будущих учителей: автореф. канд. дисс. / А.В. Уткин. Москва: Изд-во Института развития личности РАО, 1996. 21 с.
2. Эдьютеймент как педагогическая технология. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://wiki.tgl.net.ru/index.php/>
3. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. 2-е изд. Москва: Владос, 1999. 360 с.

УДК 377.121.33:371.13

И. И. Фаляхов

I. I. Falyakhov

*Елабужский институт ФГАОУ ВО «Казанский
(Приволжский) федеральный университет», Елабуга
Elabuga Institute of Kazan (Volga Region) Federal University, Elabuga
falyakhov90@mail.ru*

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПОДГОТОВКИ НАСТАВНИКОВ ДЛЯ ДУАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ORGANIZATIONAL-PEDAGOGICAL CONDITIONS OF REALIZATION OF SCIENTIFIC-METHODICAL PROVIDING OF PREPARATION OF MENTORS FOR THE DUAL TRAINING OF STUDENTS

Аннотация. Статья посвящена проблеме подготовки наставников для дуального обучения студентов.

Abstract. The article is devoted to the problem of training of mentors for dual training of students.

Ключевые слова: дуальное обучение, наставник, организационно-педагогические условия, научно-методическое обеспечение, подготовка наставников.

Keywords: dual training, mentor, organizational and pedagogical conditions, scientific and methodological support, training of mentors.

В условиях реализации дуального обучения актуализировалась задача подготовки наставников производственного обучения, способных обеспечить: создание практико-ориентированной среды для обучения; формирование и оценивание компетенций; организацию самостоятельной работы стажеров; разработку индивидуальных образовательных траекторий для стажеров [1, 2].

Разработка модели научно-методического обеспечения подготовки наставников для дуального обучения студентов колледжей обусловил выделение и реализацию организационно-педагогических условий, технологии освоения содержания подготовки наставников и методику реализации программы подготовки наставников [4]. Выделенные нами организационно-педагогические условия предполагают ресурсную организацию процесса подготовки наставников: наличие учебно-методического обеспечения процесса; организацию среды обучения; постоянное психолого-педагогическое сопровождение (консультирование) процесса подготовки на всех его уровнях; разработку диагностического инструментария процесса обучения.