

- решение задач, условие которых студентам задано в курсе «Экономика», с использованием табличного процессора Excel;

- набор, редактирование, компьютерный дизайн текстовых заданий, сформулированных на основе параллельно изучаемых студентами предметов и т. п.

Такой подход к информационной подготовке студентов, на наш взгляд, способствует систематическому формированию у них сознания необходимости информатизации и психологической готовности к использованию новых информационных технологий в реальной практике, позволяет повысить качество подготовки будущих специалистов.

Л. В. Ключина

## **АКТИВИЗАЦИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СОЦИОИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ**

Источники учебной информации, выполняющие функции средств обучения, методы и формы организации учебно-познавательной деятельности учащихся, должны постоянно совершенствоваться с помощью как педагогической науки, так и практики обучения. Одним из ведущих факторов в решении данной задачи является корректирование содержания и структуры подготовки педагога профессионального образования. В этих условиях проблема повышения уровня профессионализма будущего специалиста становится особо актуальной, чем объясняется особый интерес к новым формам активизации обучения.

Анализ практических данных по этой проблеме позволяет констатировать следующие ее аспекты:

- 1) эффективность обучения находится в прямой зависимости от уровня активности учащихся в познавательной деятельности, степени их самостоятельности в этом процессе;

- 2) активность в учении обеспечивает развитие творческих возможностей, новых познавательных потребностей, навыков познавательной деятельности [5, с. 202].

Существуют различные формы активизации учебной деятельности, эффективно влияющие на результаты процесса обучения. Среди них в последние годы особое внимание уделяется игровым технологиям обучения (А. А. Вербицкий, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, Д. Б. Эльконин и др.). Мы особый акцент делаем на игровых технологиях при обучении будущих специалистов.

Как показывает анализ научно-исследовательской литературы, игра как способ усвоения человеком знаний и умений известна давно и используется в качестве особого средства обучения и воспитания, имеющего специфическое содержание и целевую направленность в зависимости от психолого-возрастных особенностей человека. Существенным является то, что игровой метод обучения и подготовки взрослых должен подчиняться потребностям и мотивам их профессиональной деятельности.

Игра – очень сложное и значимое в развитии человеческого общества понятие. Мы разделяем точку зрения Й. Хейзинги, рассматривающего игру как добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени с чувством напряжения и радости, а также как осознание «иного бытия», нежели «обыденная жизнь» [4, с. 18].

Ретроспективный анализ теорий возникновения игры дает возможность выделить наиболее значимые для рассматриваемой нами проблемы подходы.

Нам импонирует точка зрения Ф. Бейтендейка о том, что игра относится к сфере ориентировочно-исследовательской деятельности [7]. По мнению Й. Хейзинги, всякая культура относится к сфере игры, поскольку в ней преодолевается зависимость человека от «природной нужды» и возникает импульс к свободе, не вмещающийся в рамки серьезного, однозначного, утилитарного поведения [4, с.19]. Игра дает возможность обучающимся вырваться из привычных стереотипов поведения, что является существенным в подготовке педагогов профессионального образования. В этом аспекте весьма ценно учение Л. С. Выготского о том, что игра связана с воображением как основой восприятия и представления целостного предмета [1].

Одной из важных проблем в системе профессионального образования является адаптация будущих специалистов. Данная проблема может быть решена при условии воспроизведения человеком в воображаемой ситуации реальных действий других людей и их взаимоотношений или выполнения игровой роли, что возможно при использовании соционигрового метода обучения [2]. По словам Г. В. Плеханова, воспроизведение жизни в игре или в искусстве имеет большое социологическое значение, так как, воспроизводя свою жизнь в созданиях искусства, люди воспитывают себя для общественной жизни, приспособляют себя к ней [3].

При работе над проблемой мы пришли к выводу, что для раскрытия целей соционигрового метода обучения необходимо рассмотреть ранее существовавшие концепции игры. Особый интерес для нас представляют эстетические концепции игры, которые были наиболее развиты немецкой культурной традицией, всегда склонной к некоторой мечтательности. Нам импонирует то, что в концепциях подчеркивается свобода человека в игре,

та полная власть над реальностью, которая достигается эстетической иллюзией. Игра рассматривается как феномен культуры.

Другая концепция, напротив, фиксирует несвободу человека в игре, внешнюю вынужденность и обусловленность той роли, которую ему приходится исполнять. Так называемая социология роли была развита преимущественно на иной национальной почве – англо-американской, где всегда поощрялось уважительное отношение к эмпирической реальности. Актуальна точка зрения таких известных социологов, как Дж. Мид, Р. Линтон, Э. Гоффман, согласно которой поведение человека в обществе должно рассматриваться как игра, поскольку в нем обнаруживается условность, нарочитость принимаемых обличий. Ведь общественное бытие есть бытие с другими и для других, т. е. в известном смысле выставление себя напоказ, надевание маски. Общественное поведение есть результат неизбежного и в какой-то мере благотворного конформизма, приспособление к тем «статусам», совокупность которых составляет пьесу, разыгрываемую социумом [6, с. 246].

Мы принимаем изложенную выше точку зрения, так как с помощью соционного метода хотим подготовить педагогов профессионального образования к исполнению социальной роли, которая ограничена определенными социальными нормами, но в то же время стремимся к тому, чтобы они себя чувствовали в профессии свободно и уверенно.

Не отвергая вышеперечисленные концепции, предлагаем к рассмотрению еще одну. Эта концепция – своеобразный посредник между двумя нами рассмотренными. Вернее всего ее назвать психологической, ее создатель Дж. Морено окрестил соответствующий раздел своего учения «психодрамой». Вполне объяснимо, почему именно в области психологии возникла теория, объединяющая эстетическую и социологическую трактовки игры. И социальные, и эстетические феномены связаны между собой духовной жизнью людей, которая общественной деятельностью подавляется, а эстетической видимостью, художественным творчеством раскрепощается. Нам импонирует, что Дж. Морено предлагает совместить два вида игры, чтобы за счет одного восполнить ущербность другого.

В социальных ролях личность осуществляется лишь отчасти, многое в ней остается нереализованным, загнанным в глубь подсознания, где принимает форму маниакальных идей, невротических комплексов. Эти выводы Дж. Морено близки фрейдовскому психоанализу, но выход из психопатологической ситуации им предлагается иной, не аналитически-исследовательский, а игровой же. Задача заключается в том, чтобы люди в игре (творческой, театральной) обретали ту полную свободу, в которой им отказывает и социум, и система обязательных статусов. Участники психодрамы выбирают себе роли, которые позволяют им максимально выявить свое «Я» [6, с. 7, 246]. На основе техники психодрамы разработаны соци-

ально-психологические ролевые тренинги, направленные на решение внутренних конфликтов индивида в ситуации отработки навыков выполнения тех или иных социальных функций (выработка и закрепление социокультурных норм).

В самом общем виде педагогическая стратегия развития личности в игре может быть представлена как целенаправленное развитие игровой культуры студентов, интеграция изучения и практического освоения воспитывающего и развивающего потенциала игры в их обучении и будущей педагогической деятельности.

Сказанное выше позволяет сделать вывод о том, что соционигровую методику обучения можно рассматривать как средство активизации учебно-познавательной деятельности.

### *Литература*

1. Выготский Л. С. Собрание сочинений: В 6 т. М.: Наука, 1956.
2. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения.: В 3 т. Т. 1. М.: Высш. шк., 1983.
3. Плеханов Г. В. Избранные философские произведения.: В 5 т. Т. 5. М.: Наука, 1958.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидер./Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Изд. группа «Прогресс», 1992.
5. Шамова Т. И. Активизация учения школьников. М.: Высш. шк., 1982.
6. Эпштейн М. Игра в жизни и в искусстве // Современ. драматургия. 1982. № 2.
7. Buytendijk F. J. J. Wesen und Sinn des Spiels. Berlin, 1933.

С. Н. Мироненко

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В КУРСЕ «МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЕ»**

Курс «Материаловедение» при подготовке педагогов профессионального образования является одной из основных технических дисциплин, изучаемых студентами. Именно этот курс начинает формировать у студентов техническое мышление. В ходе изучения данной дисциплины у студентов формируются технические понятия и они учатся решать технические задачи. Технические понятия отличаются от естественнонаучных тем, что отдельное техническое понятие представляет собой продукт конкретизации и практического приложения нескольких естественнонаучных понятий; технические понятия, кроме того, являются менее обобщенными