

Данное ЭМО обеспечивает возможности индивидуальной и групповой коммуникационной деятельности с использованием пассивного, интерактивного, комбинированного взаимодействия со студентами.

Методика построена таким образом, что студенты не только используют предоставленное им ЭМО, но и учатся создавать аналогичные медиасредства, соответствующие их профессиональным интересам. Например, каталогизацию медиагалерей, сайтов музеев, театров, выставок и т. д.; проведение опросов в Интернете, конкурса работ с возможностью их оценки и обсуждения или веб-квеста на основе блог-технологий для работы с населением. Проводя обучение информационным технологиям будущих специалистов социокультурной сферы на основе электронной медиасреды, мы включаем студентов в смоделированные учебные ситуации, имитирующие проблемы, с которыми они столкнутся в будущей профессиональной деятельности. Это позволяет студентам принимать решения на основе самостоятельного поиска и применения полученных знаний в различных профессиональных ситуациях, что и требуется для реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ.

1. Высшее образование. Первая ступень : специальность 1-21 04 01 Культурология (по направлениям) : ОСРБ 1-21 04-2008. – Введ. 07.08.2008. – Минск : М-во образования Респ. Беларусь, 2008. – 25 с.

2. Жук, О. Л. Педагогическая подготовка студентов : компетентностный подход / О. Л. Жук. – Минск : РИВШ, 2009. – С. 102.

*Л. Г. Гудзенко, старший преподаватель
кафедры психологии и педагогики*

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Учебный процесс на современном этапе требует постоянного совершенствования, поскольку происходит смена приоритетов и социальных ценностей. В связи с этим в УВО в подготовке специалистов возникает необходимость коренного изменения стратегии и тактики обучения. Практика обучения спо-

способствует переходу от привычной парадигмы передачи знаний к более сложной выработке аналитических способностей. Это позволит студентам самостоятельно формулировать проблемы и находить пути их эффективного решения. Суть коренных изменений заключается в переходе от простой передачи знаний, умений и навыков в процессе обучения, необходимых для существования в современном обществе, к формированию и развитию профессиональной (технологической) компетентности, к готовности действовать и жить в быстро меняющихся условиях, участвовать в планировании социального развития, учиться предвидеть последствия предпринимаемых действий, в том числе и возможные последствия в сфере устойчивого инновационного развития образования.

Главными характеристиками любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на сам процесс познания. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается, но и от того, как усваивается. Все чаще в практике преподавания психолого-педагогических дисциплин используются активные методы обучения, в ряду которых особо полезными оказываются имитационные игровые методы обучения – деловая игра, педагогические ситуации, педагогические задачи, ситуации инсценирования различной деятельности. Одним из наиболее эффективных активных методов обучения является деловая игра. Деловая игра – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам.

Метод игры в обучении впервые использовала М. М. Бирштейн в 1932 г. в Ленинграде. Большую роль в становлении и развитии игрового метода сыграли работы В. Н. Буркова, В. М. Ефимова, В. Ф. Комарова, Р. Ф. Жукова, В. Я. Платова, А. П. Хачатурян и многих других [1]. На территории СНГ были сформированы научные центры по разработке теории и практики деловых игр, в том числе в Москве, Санкт-Петербурге, Киеве, Одессе, Челябинске [2, с. 3–5]. В результате исследований было установлено, что при подаче материала в такой форме усваивается около 90% информации. При этом активность студентов проявляется ярко, творчески и носит продолжительный характер.

Например, на семинарских занятиях по курсу «Педагогика» большой резонирующий эффект имеет игровая процедура «Конфликт понимания». Добровольцу предоставляется абстрактное изображение, состоящее из простых геометрических фигур. Задача – описать его так, чтобы остальные студенты смогли изобразить точную копию. Первая попытка максимально сложная, доброволец вынужден объяснять то, что видит спиной к аудитории без права какого-либо общения и вопросов из аудитории. На этом этапе довольно часто возникает остановка объяснения, возврат к предыдущим описанным фигурам. Далее второй доброволец сидит лицом к аудитории и наблюдает реакции и выражения лиц, третий слышит уточняющие вопросы от участников. Четвертый доброволец сам приходит к пониманию необходимости предварительного планирования объяснения и регламентации времени на каждый этап объяснения. И, как следствие, успешно справляется с заданием, несмотря на то что ему достается самая сложная фигура. В результате у студентов формируется глубокое убеждение не только в необходимости получения обратной связи от учеников, но и планирования своей педагогической деятельности, написания конспекта уроков, умения встать на место ученика, взглянуть его глазами. И приходит осознание, что исчезнут ученики-недотепы, если сам сможешь объяснить материал методически грамотно.

В рамках курса «Социальная психология» игра «Королевство» помогает успешно обобщить изученный материал. Здесь студенты наделяют друг друга титулами и должностями при королевской особе. В результате после обсуждения закрепляется материал о статусе человека в группе и социальной роли, о групповой динамике и социальной атрибуции, об образах конфликтной ситуации, инциденте и конфликтогенах. И этот ряд социальных явлений можно продолжить.

На семинарских занятиях по курсу «Общая психология» успешно применяются тренинговые упражнения. Сами тренинги проводить нецелесообразно в виду катастрофически малого объема часов, выделенных на практические занятия. Отдельные упражнения могут быть подспорьем в усвоении тем о самосознании и бессознательном, эмоциональной сфере и саморегуляции, познавательных процессах и способностях.

Также успешно применяются игры и упражнения при проведении занятий по учебному курсу «Психология художест-

венного творчества». Здесь больше востребованы упражнения на развитие креативности, интуиции. В процессе проведения деловой игры каждый участник саморазвивается и самоутверждается. Преподаватель же должен помочь студенту стать в игре тем, кем он хочет быть, показать ему самому его лучшие качества, которые могли бы раскрыться в ходе занятия.

Суть активных методов обучения, направленных на формирование умений и навыков, состоит в том, чтобы обеспечить выполнение студентами тех задач, в процессе решения которых они самостоятельно овладевают умениями и навыками. Главное здесь – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, подготовить к профессиональной практической деятельности.

Занятия, наполненные дидактическими играми, позволяют повысить мотивацию к обучению студентов по психолого-педагогическим дисциплинам, помогают преподавателю от-рефлексировать свой педагогический опыт, осмыслить профессиональную позицию, раскрыть свои творческие возможности.

1. Комплексная деловая игра «Мысль» / И. Г. Абрамова [и др.]. – М. : Высш. шк., 1991. – 64 с.

2. Платов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение : учебник / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.

А. В. Калашникова, доцент кафедры
менеджмента социокультурной деятельности

ФОРУМ-ТЕАТР КАК ТЕХНОЛОГИЯ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Важным компонентом высшего образования являются технологии активного обучения, исходящие из прогнозируемого будущего развития педагогической, психологической, акмеологической и других наук с учетом будущей деятельности профессионала. Часто такие технологии порождает сама жизнь, а точнее «игра в жизнь». Например, театр-форум возник еще в 1960-х гг., его основоположником является бразильский режиссер Августо Боаль. Он создал первый уличный «Театр угнетенных» и демонстрировал его бедным слоям населения.