

Н. Ю. Вайцехович,

*доцент кафедры теории и истории
информационно-документных коммуникаций,
кандидат педагогических наук*

ИМИТАЦИОННЫЕ И ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-БИБЛИОТЕЧНЫХ ДИСЦИПЛИН: ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ И ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ

По заключению экспертов Всемирного экономического форума в Давосе (20–23 января 2016 г.) к наиболее востребованным в ближайшем будущем профессиональным навыкам относятся: умение решать комплексные проблемы, критическое мышление, креативность, управление персоналом, работа в команде, принятие и обоснование решений, умение вести переговоры, интеллектуальная гибкость [4]. Эти качества можно отнести к метакомпетенциям, которые, наряду с профессиональными компетенциями, наиболее успешно развиваются в процессе обучающих игр.

Деловые и имитационные игры стали особенно активно использоваться в образовании с начала 2000-х гг. В это же время популярным явлением в образовании, науке и бизнесе становится геймификация. По определению Кевина Вербаха, профессора Пенсильванского университета, создавшего широкодоступный онлайн-курс «Геймификация», это «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [3].

Обучающая игра – это сложный и многогранный инструмент, способный существенно влиять на мотивацию, восприятие и запоминание новой информации, отработку необходимых навыков. Эффективность обучающей игры зависит от того, насколько умело она сконструирована, учитывает ли психологические особенности участников и среду взаимодействия [1].

Наш опыт использования деловых и имитационных игр в процессе преподавания библиотечно-информационных дисциплин

плин позволил установить, что успешная обучающая игра должна отвечать следующим условиям:

- носить ролевой характер;
- модерироваться преподавателем;
- требовать предварительную подготовку;
- включать командную работу и психологические взаимодействия.

Игры относят к интерактивным технологиям обучения, то есть предполагающим участие каждого студента согласно его роли в игровом процессе. Безусловно, игра должна моделировать реальные практические ситуации, в которых наиболее развернуто могут быть востребованы полученные студентами знания. Организационно игра включает постановку целей, объяснение правил игры и знакомство с моделью среды, распределение ролей, собственно игровой процесс, который тактично контролируется преподавателем, подведение итогов и обязательную завершающую послеигровую дискуссию [2]. На наш взгляд, нежелательно оценивать студентов после проведения обучающей игры, так как «игра сама по себе является вознаграждением» [1] и одновременно экспериментом, в котором участники не тестируются, а обучаются. Преподаватель может корректно вмешиваться в ход игры на разных этапах взаимодействия, а также дать свою итоговую оценку в послеигровой дискуссии.

Наиболее успешными, как показывают результаты обучения, стали деловые игры по курсам «Организация и методика научно-методической работы», «Профессиональное общение библиотекаря-методиста», «Формирование профессиональных компетенций библиотекаря-методиста». Так, например, в процессе игр моделировалось рабочее совещание по актуальным проблемам библиотечной практики, мозговой штурм по проблеме, требующей аналитической деятельности, дискуссий и выработки комплексных решений.

В одной из игр по курсу «Формирование профессиональных компетенций библиотекаря-методиста» студенты разделялись на две группы: работники кадрового агентства и участники собеседования, которые получали индивидуальные карточки с ролевыми характеристиками соискателя. Менеджер библиотеки сообщал работникам кадрового агентства требования к искомой должности, после чего работники приступали к беседе-

дованиям на соревновательной основе. От каждого сотрудника требовалось после проведенных дискуссий назвать два имени наиболее подходящего по требованиям кандидата. Задача студентов, участвующих в собеседовании, состояла в воспроизводстве качеств и психологических особенностей игрового персонажа. В конце игры студенты зачитывали свои характеристики и приступали к обсуждению результатов. Оценивалось взаимодействие в ходе собеседования, умение вести дискуссию, корректность и разумность поставленных вопросов, обсуждались вербальные и невербальные характеристики общения. Игра использовалась для усвоения модели профессиональной компетентности методиста, она включала обобщенные характеристики знаний, умений и личностных качеств по восьми профессиональным направлениям.

Как показал опрос в начале следующего занятия, понимание и усвоение учебной информации даже у неуспевающих студентов было выше, чем при использовании монологических форм занятий. Самым важным результатом стало понимание возможных стратегий использования учебного материала в профессиональном контексте, отработка практических навыков общения и действий в психологически сложных ситуациях. Немаловажным является развитие способностей к взаимопониманию, что оказывается наиболее проблемной задачей для большинства студентов.

Так, распространенным осложнением мозговых штурмов становится прерывание высказываний участников команды, критика идей, недовольство решениями экспертов, которые оценивают практическую реализацию идей с окончательным вердиктом: «идея принимается», «принимается с усовершенствованием», «пока не принимается». Студенты демонстрируют креативность и мыслительную гибкость в решении сложных задач библиотечной практики, однако не всегда способны выработать тактику общения с коллегами и подчиненными в деловых играх.

Обучающая игра дает наилучшие результаты, когда применяется после предварительной самостоятельной подготовки студентов. Однако возможно эффективное использование игр в качестве проблемно-поискового обучающего механизма с формулированием выводов и теоретических знаний после окончания игры. Так происходит обучение студентов по теме

«Организация научно-практической конференции». Студенты разделяются на три группы: менеджмент библиотеки, сотрудники и эксперты-наблюдатели. Ставятся задачи: организовать научно-практическую конференцию с международным участием, составить план действий и распределить обязанности. Эксперты фиксируют свои замечания и предложения и зачитывают их после окончания игры. Обязательным элементом является послеигровая дискуссия, которая позволяет обсудить спорные моменты игры, высказанные мнения и подвести итоги.

Эффективность обучающих игр может оцениваться с помощью тестирования, краткого опроса на следующем занятии или на итоговой аттестации студентов. Некоторые игры оказываются малоэффективными и требуют усовершенствования игровых механизмов или исключения их из образовательного процесса в целях экономии времени.

Хорошим опытом стало проведение игры «Остров» в процессе обучения курса «Организация профессионального общения библиотекаря-методиста» в течение 10–15 минут в конце каждого занятия. Игра была рассчитана на 10 занятий и требовала использования навыков активной коммуникации, психологических взаимодействий в стрессовой ситуации, умений дискутировать и обосновывать свое мнение, комплексно подходить к решению проблем. На первых занятиях большинство студентов испытывало сложности в выражении своего мнения, управлении дискуссией, выработке коллегиальных решений. В процессе обучения все студенты сумели в большей или меньшей степени улучшить свои коммуникативные навыки.

Таким образом, наиболее значимыми факторами эффективности обучающих игр являются включение студентов в непосредственные межличностные взаимодействия, опыт применения теоретических знаний в профессиональной сфере, выработка успешных поведенческих стратегий. Однако не все приобретенные качества можно оценить в процессе аттестации, что затрудняет оценку эффективности самой игры. Игровой формат обучения оптимален при изучении материала, требующего переосмысления для перевода в конкретные алгоритмы практических действий, а также на завершающем этапе изучения комплекса тем, учебного модуля.

1. Евзикова, О. Геймификация: принципы, элементы, применение [Электронный ресурс] / О. Евзикова // Teachtech. Информационные технологии в образовании. – Режим доступа: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-1.html>. – Дата доступа : 05.03.2016.

2. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика) / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев ; Ун-т информатики и управления. – М. : Дашков и К°, 2006. – 280 с.

3. Салин, А. Геймификация: как это работает? [Электронный ресурс] / А. Салин // Тезис. Гуманитарные дискуссии. – Режим доступа: <http://thezis.ru/geymifikatsiya-kak-eto-rabotaet.html>. – Дата доступа : 05.03.2016.

4. 11 experts at Davos on the future of work [Электронный ресурс] // World Economic Forum. – Режим доступа: <http://www.weforum.org/agenda/2016/01/11-experts-at-davos-on-the-future-of-work>. – Дата доступа : 05.03.2016.

Ю. Н. Галковская, *доцент кафедры менеджмента информационно-документной сферы, кандидат педагогических наук*

МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗМЕРЕНИЯ И ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ПРАВОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БИБЛИОТЕКАРЯ-БИБЛИОГРАФА

Обязательным условием адекватной оценки итогов формирования профессионально ориентированной правовой компетенции является последовательная педагогическая диагностика уровня усвоения обучающимися знаний, умений, опыта на различных этапах обучения. Следует отметить, что данная компетенция представляет собой совокупность специально сформированных библиотковедческих, библиографоведческих, книговедческих и профильных для библиотечно-информационной сферы правовых знаний, умений и опыта, создающих теоретико-прикладную основу для легитимного разрешения практических профессиональных задач, возникающих в процессе функционирования библиотеки как социального института.

На различных стадиях педагогического воздействия уровень сформированности отдельных компонентов, а также компетенции в целом будет отличаться. В педагогической литературе