

Е. Е. Кошман

Факультет психологии и педагогики,
кафедра педагогики

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Термин «активные методы обучения» в педагогической теории и образовательной практике появился на основе рефлексии проявления в учебном процессе активности обучаемого (субъекта), создания условий для его творческого развития. В своей типологии активных методов обучения О. С. Анисимов выделяет такие группы методов, как традиционные, новые (имитационные), новейшие (развивающие). Автор указывает, что традиционные методы обеспечивают функцию трансляции, новейшие методы выполняют развивающую функцию, а новые (имитационные) методы обучения могут реализовывать как те, так и другие функции. К традиционным формам обучения А. И. Жук и Н. Н. Кошель относят: лекции, семинары, практические занятия и тренинги, которые обеспечивают накопление количества знаний

и умений, а также повышение их уровня. Новые формы обучения (имитационные методы обучения) обеспечивают усиление роли мышления и развитие мотивации обучаемых. Данные формы используются в рамках как трансляционной (классической) педагогики, так и неклассической педагогики. Подразделяются на неигровые (анализ конкретных ситуаций (АКС), имитационные упражнения, действие по инструкции, разбор документации) и игровые (деловая игра, разыгрывание ролей, игровое проектирование, стажировка с выполнением ролей). Новейшие формы обучения (инновационные игры, организационно-деятельностные игры (ОДИ), организационно-мыслительные игры (ОМИ)) обеспечивают формирование интеллектуальной культуры и культуры саморазвития.

Как показал анализ типологии активных методов обучения, игровое проектирование относится к новым формам обучения (имитационные, игровые методы обучения), характеризуется повышением значения мышления и развитием мотивации обучаемых в игропроцессе. Специфическими особенностями имитационных (игровых) занятий является наличие имитационной модели изучаемого процесса, имитация индивидуальной и(или) совместной деятельности. В процессе этих занятий осуществляется интенсивная мыслекоммуникация субъектов учебно-игрового процесса (обучающих и обучаемых) при выполнении ролей и(или) принятии решений. Игровое проектирование в образовании является имитационным игровым видом занятий, где участники учебного процесса выполняют определенные роли (социокультурные, производственные и игровые) при решении учебных задач и проблем экологического характера в процессе разработки различных учебных проектов. Оно основано на сущностных характеристиках проектной деятельности обучающихся, «методе проектов» как перспективных средствах реализации новой деятельностно-рефлексивной модели образования, направленной на исследование окружающего мира через познание самого себя и осуществляемое в игровой форме обучения. В специальной литературе по активному обучению данный метод является малоисследованным и недостаточно разработанным, что не позволяет достаточно эффективно реализовывать его потенциальные возможности как педагогического средства в образовательной практике [3]. Рефлексия научно-методической литературы показывает, что нет специальных исследований, посвященных раскрытию его сущностных характеристик и методических основ использования в практической педагогике.

На основе изучения сущностных характеристик данного метода по материалам педагогических теоретико-методических исследований и результатам его использования в образовательной практике были

выявлены потенциальные возможности метода проектов, которые заключаются в следующем:

- помогает воспитывать мыслящего, самостоятельного, готового к совместной деятельности обучающего, понимающего, что знание – это не самоцель, а средство развития его как личности;

- помогает самому студенту отыскивать информацию, способствует включению его в интеллектуальный творческий поиск. Для обучающегося образование становится органичным, естественным делом, возникшим как способ реализации собственных потребностей;

- способствует творческой работе студентов в решении конкретных жизненно важных ситуаций, так как будущие специалисты самостоятельно отыскивают материал, изучают и используют дополнительные источники информации;

- ориентирует весь учебный процесс на обучающегося, его интересы, жизненный опыт, индивидуальные способности;

- затрагивает эмоциональную сферу студентов, усиливает мотивацию учения, развивает индивидуальную ответственность обучающихся за конкретную работу, учит партнерству, кооперации, педагогическому взаимодействию в системе «преподаватель-студент».

Анализ литературы подтверждает, что метод проектов универсален и может быть применен на всех ступенях высшего образования и в процессе преподавания разных предметов. Однако исторический опыт применения данного метода в отечественной и зарубежной школе убеждает нас в том, что нельзя оценивать какой-либо из методов как единственно верный и подменять им все остальные. Только сохраняя баланс в арсенале методов обучения, современный преподаватель способен компетентно решать поставленные задачи. Резюмируя сказанное, можно сделать вывод о том, что игровое проектирование сочетает в себе признаки МАО, в частности игрового метода, а также характерные педагогические особенности метода проектов. В соответствии с этим к отличительным признакам игрового проектирования относятся:

- целеполагание в игровом проектировании направлено на работу с будущим, на развитие проектируемого объекта и субъектов учебной деятельности;

- преподаватель занимает различные позиции в совместной деятельности с обучающимися в зависимости от учебной ситуации, сценария (партнера, помощника, консультанта-координатора, теоретика, методолога, регулятора-организатора, управленца, психолога, независимого эксперта и т. д.);

- студент занимает позицию субъекта учебной деятельности;

- педагогическое взаимодействие основано на субъект-субъектных

отношениях, что способствует повышению мотивации, активизации мышления, эмоциональности, заинтересованности, активности и ответственности студентов в процессе обучения; проявлению творчества и самостоятельности в выработке решений; формированию способностей эффективно решать учебные задачи и проблемы; формированию мыслекоммуникационной культуры студентов; интенсификации учебного процесса; рефлексивной самоорганизации субъектов учебной деятельности;

– образовательная среда характеризуется креативностью, продуктивностью, информационностью, насыщенностью современными знаниями, коллективной мыследеятельностью, кооперативностью, диалогичностью и полилогичностью, межпредметностью, интегративностью, полипредметностью, имитационностью, моделированием, условностью учебной и проектной ситуации, задачей-целью формой учебной деятельности;

– результативность игрового проектирования связана с развитием студентов и получением продукта в совместной учебной деятельности.

Игровое проектирование в педагогическом образовании основывается на современной парадигме, ценностях, теоретических закономерностях и методологических основах проектируемого образовательного процесса. Следует отметить, что его необходимо использовать в тесной взаимосвязи с информационно-задачной формой обучения. Оно реализуется посредством различных учебных проектов в игровой деятельности (предметный, практико-деятельностный, исследовательский, инновационный, комплексный и др.).

Таким образом, разработка и реализация игрового проектирования, которое может быть представлено отдельными проектами или комплексом, системой учебных проектов по одной или циклу (например, гуманитарных) учебных дисциплин, позволит в педагогическом образовании осуществить деятельностно-личностное развитие будущих педагогов.

Список использованной литературы

- 1 Анисимов, О. С. Язык теории деятельности : становление / О. С. Анисимов. – М. : ЛМА, 2001. – 484 с.
- 2 Жук, А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов : учеб.-метод. пособие / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – 2-е изд. – Минск : Аверсэв, 2004. – 336 с.
- 3 Вербицкий, А. А. Метод проектов как компонент контекстного обучения / А. А. Вербицкий, О. Г. Ларионова // Школьные технологии. – 2006. – № 5. – С. 77–80.