

Огнева А.И.

Барнаульский юридический институт МВД России.

Научный руководитель - Т.С. Купавцев, к.п.н., доц.

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В ВУЗЕ НА ОСНОВЕ МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Социально-экономические и политические реформы последних лет в российском обществе повлекли за собой изменение задач в подготовке специалистов в вузах. Такие качества, как способность самостоятельно принимать ответственные верные решения, готовность поддерживать на высоком уровне работоспособность, умения и навыки коллективного взаимодействия, а также ряд других, нередко становятся ведущими при выполнении профессиональных задач. Как показывает практика, наиболее эффективно профессионально важные качества формируются и развиваются в процессе учебных занятий всех видов по всем дисциплинам в условиях применения методов игрового моделирования. Теоретические данные свидетельствуют, а педагогическая практика подтверждает, что применение методов игрового моделирования дает возможность отрабатывать реальные ситуации профессиональной деятельности в том или ином виде деятельности и многократно повторять их в различных условиях.

Для достижения целей и задач учебно-воспитательного процесса по конкретным дисциплинам на основе применения методов игрового моделирования необходимо придерживаться основных принципов организации образовательного пространства. К ним относятся:

1. *Принцип единства первичных и вторичных целей.* Первичная цель - выполнение заданий ведущего, вторичная - организация работы.

В процессе игры происходит переакцентировка целей, когда главной оказывается вторичная цель: организовать работу так, чтобы добиться конечного результата. Этот принцип может нарушаться, когда оперативные обратные связи, возникающие в команде, оказываются перенасыщенными, поэтому участники игры никак не могут договориться тем самым затягивая решение проблемы, или когда оперативные обратные связи возникают недостаточно быстро и интенсивно, что также затягивает подготовку итогового решения в команде. Поэтому необходим «разминочный этап» игры, чтобы можно было понять, каков характер взаимодействующих творческих усилий каждого в своей команде. Участникам игры предоставляется возможность на себе прочувствовать эффект коллективного делового сотрудничества на основе ролевой взаимодополняемости друг друга, т.е. кто-то оказывается «аналитиком», кто-то - «генератором», кто-то - «критиком», кто-то - «помощником», кто-то - «амортизатором противоположных мнений» в принятии того или иного решения. Использование данного принципа предполагает коллективное принятие решения.

2. *Принцип единства программируемого и спонтанного* проявляется в организации игрового сюжета поэтапно, задавая композицию игры между командами во времени и пространстве. От того, какие места займут участники и сколько времени им потребуется на решение задач, зависит ход игры. Наиболее эффективно этот принцип проявляется как нарастание спонтанного делового поведения играющих в рамках организационных процедур, а также во временной их регламентации, которая может регулироваться ведущим и может быть задана участниками игры в предназначенной для них ролевой информации на начальных этапах игрового процесса. Этот принцип может быть нарушен в двух случаях: когда их поведение заорганизовано в условиях лимита времени, что приводит к жесткой запрограммированности играющих; когда организационная программа оказывается недействительной для участников игры, которые ищут свой собственный алгоритм игровых процедур, что нередко приводит к дезорганизации (возникает шум, суета, потеря ориентировки).

3. *Принцип единства параллельности и последовательности* требует нарастающей синхронности, взаимосвязи всех играющих одновременно. Руководитель игры упорядочивает обратные связи, дает время на их проработку в параллельном решении задач каждой командой. Данный принцип может не всегда срабатывать, что проявляется когда не все проблемные группы задействованы в игровой процедуре одновременно, т.е. некоторые из играющих ожидают своей очереди, теряя интерес к игровому сюжету, и когда нарушаются последовательно нарастающие игровые фазы в обмене необходимой информацией, т.е. возникают «сбои» в ее подаче, обработке, обобщении, игра сбивается с темпа, появляется аритмия, обнаруживаются «простои» в разрешении учебно-познавательной ситуации.

4. *Принцип единства условного и реального* может оптимально проявляться тогда, когда игровая ситуация осознается участниками одновременно и как условная, и как реальная. Этот принцип нарушается, когда доминируют условные компоненты, которые мешают играющим полностью войти в игру, поскольку они оказываются во власти многочисленных ограничений, или когда доминируют реальные компоненты, которые могут вытеснять игровой сюжет. Игра при этом перерождается в простую имитацию тех деловых отношений, которые действительно имеют место и воспроизводятся как естественное решение предложенного задания.

В первом случае условности очень сильно затрудняют формирование позитивных обратных связей, во втором, когда преобладают реальные компоненты в игре, обратные связи воспроизводятся обедненно. В обоих случаях теряется интерес к игре, который дает возможность оперативно воспроизводить новые обратные связи, когда эффект неожиданности постоянно поддерживает интерес играющих.

5. *Принцип единства имитации и импровизации* эффективно проявляется тогда, когда ситуации воспроизводятся играющими как узнаваемые, в их разрешении оказываются возможны нестандартные решения, что стимулирует обратные связи. Другими словами, одна и та же для всех игровая ситуация

может разрешаться разными способами в зависимости от ролевого состава команд. Но принцип единства имитации и импровизации в разрешении определенной ситуации может быть нарушен, когда в информации играющим жестко заложено требование воспроизводить определенную модель деловых отношений, когда это требование сформулировано неопределенно. В первом случае играющие будут стараться скопировать по памяти ту ситуацию, которая встречается в имеющемся опыте деятельности. Это может внести в игру шаблонность, репродуктивные методы решения. Во втором случае им предоставляется чрезвычайно большой простор для многократного домысливания ситуации, что может привести к такому обилию импровизаций, когда теряется смысл ее анализа как таковой.

6. *Принцип единства скрытого и явного* нарушается в нескольких случаях: а) игра разворачивается продолжительное время «вслепую», а ее участники долгое время не могут понять, каков смысл их деятельности; б) игра слишком откровенна, наигранна, участники не воспринимают ее всерьез, полагая, что в такой игре можно действительно поиграть, но не решать серьезно какие-либо реальные задачи.

И в том, и в другом случаях нарушается игровой процесс, т.к. ожидания участников игры не оправдываются. Это и является источником псевдоигры, которая дискредитирует позитивные эффекты обратных связей. Поэтому в конструировании и реализации игр важно наметить и развернуть основную сюжетную линию, т.е. предположить, где будут возникать «узлы» заинтересованности и как «развязать» эти «узлы», чтобы сформировать интерес к игровому процессу. Могут возникать и побочные сюжеты, которые формируют своеобразные «эмоциональные пики», повышая интерес к игровым неожиданностям.

7. *Принцип единства локальности и комплексности* проявляется как организация определенных «зон» коллективного творческого сотрудничества на командном и межкомандном уровнях. В проблемных группах (командах) наблюдается локальный групповой интерес в разрешении задач, что интенсифицирует возникновение обратных связей в группах. Этот принцип должен определенное время самовоспроизводиться, потом удовлетворяться в общегрупповых эмоционально-познавательных пиках, где обратные связи интенсивно возникают уже на «стыках». Поэтому игровые процессы организуются таким образом, чтобы локальные компоненты игры время от времени замещались ее общегрупповыми компонентами, когда в игровые процедуры вовлекаются все ее участники.

8. *Принцип единства сценического и зрительского компонентов* проявляется, когда команды оказываются в роли постоянных инсцениаторов, разыгрывая сюжетную линию, другие становятся наблюдателями, фиксируя результаты наблюдения. Команды могут меняться местами, и тогда обратные связи между зрителями и инсцениаторами перекомпановываются: возникает новое «поле» их проявления.

Нарушение этого принципа может происходить, когда инсцениаторы не смогли удовлетворить познавательных запросов зрителей или когда не все

зрители принимают игровые роли инсцениаторов, мешая им войти в игру, когда раздаются неуместные реплики, сбивающие игровые процедуры. В этом случае требуется вмешательство ведущего, поскольку игра может «не пойти». Ее можно объявить репетицией, чтобы настроить играющих и зрителей на игровые процедуры, восстанавливая тем самым обратные связи.

9. *Принцип единства объективного и субъективного* проявляет себя в оценивании команд и в их оценках. Именно он раскрывает коррекционно-ролевой потенциал игровых связей, когда повторяющаяся субъективность оценок является показателем определенной тенденции, которая в этом качестве уже оказывается закономерностью. Ее можно измерить, изобразить графически и оценить, как происходит процесс формирования оценочных обратных связей в моделировании рефлексивно-ценностного управления.

10. *Принцип единства теории и практики* задает смыслообразующую направленность игрового моделирования, т.к. ориентирует обучаемых на концептуальное осознание ее содержания. Она и организуется таким образом, чтобы играющие получали конкретный научно-практический материал, который можно считать руководством к действию.

Таким образом, рассмотренные принципы дают и усиливают положительный эффект, если они реализуются комплексно, взаимодополняя и взаимообогащая процесс межличностного взаимодействия в решении профессиональных задач в условиях смоделированного пространства.

Использование в учебно-воспитательном процессе методов игрового моделирования создает необходимые предпосылки к формированию профессионально важных теоретических знаний в совокупности с практическими умениями и навыками, в непосредственном приложении имеющихся знаний на конкретную моделируемую ситуацию.

Обобщая изложенное, необходимо отметить, что интенсификация учебно-воспитательного процесса в вузах требует поиска новых направлений, путей, методов и технологий обучения и воспитания курсантов и слушателей. В условиях применения различных имитационных методик, методов моделирования практических ситуаций, методов игрового моделирования у преподавателей появляется уникальная возможность уже в процессе обучения проследить траекторию развития обучаемого, процесс и результат педагогического воздействия на формирование профессиональных знаний, умений, навыков, профессионально-личностных качеств. В конечном счете, все указанные меры способствуют оптимальности сочетания теоретической и практической подготовки современного специалиста.