

– инициировать поиск новых, неординарных решений поставленных проблем, одновременно способствуя освоению студентами культурой научного исследования, а в дальнейшем и научной дискуссии и др.

Таким образом, эффективность организации и осуществления научно-исследовательской деятельности студентов в вузе во многом зависит от характера взаимодействия субъектов деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Колесникова, И.А. Педагогическое проектирование: учебное пособие для высш. учеб. заведений / И.А. Колесникова, М.П. Горчакова-Сибирская. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 31 с.

УДК 378.015.311-057.875

Лопатик Т.А., Коржовник К.И.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКО-ЭВРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СПОСОБ МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

БНТУ, г. Минск

Система высшего образования, как и другие области человеческой деятельности, подвержена влиянию перемен, происходящих в социальной и экономической среде.

В связи с переходом на многоуровневую систему подготовки специалистов необходим поиск наиболее эффективных путей формирования высококвалифицированных кадров. Современная система образования должна быть направлена на освоение эмоционально-ценностного опыта, обеспечение относительной адаптированности к социальной, профессиональной сфере и формирование творческого потенциала личности.

Создание условий для погружения обучаемого в профессиональную деятельность творчески-преобразующего и исследовательского характера обеспечивает имитационное моделирование реальной действительности на основе игрового обучения. В частности, разработан и спроектирован новый продуктивный тип исследовательско-эвристических игр (ИЭИ) (рисунок 1).

Исследовательско-эвристическая игра является абстрактным и эффективным способом моделирования профессиональной деятельности в образовательном процессе при подготовке специалистов профессионального образования.

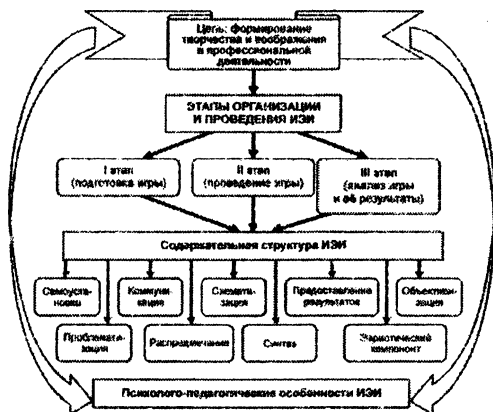


Рисунок 1 – Модель исследовательско-эвристической игры

Данная модель исследовательско-эвристических игр включает этапы организации и проведения игры, ее содержательную структуру, а также психолого-педагогические особенности.

Основной целью исследовательско-эвристических игр является целенаправленная активизация и оптимизация эвристических проявлений, развитие воображения, интеллектуальных способностей и формирование на этой основе творческого профессионально-преобразовательного типа деятельности и мышления будущих специалистов.

В основании исследовательско-эвристических игр лежат принципы, сформулированные С.Д. Неверковичем и А.А. Тюковым при разработке и проектировании организационно-обучающих игр:

- целостность имитации профессиональной деятельности, ее условий и ситуаций;
- предметность содержания профессиональной деятельности, которая определяет ее специфику потребности, мотивы, задачи, действия и операции;
- проблемность игрового обучения;
- рефлексия на различные учебно-игровые взаимодействия;
- направленность игрового обучения на развитие сознания и личности профессиональных кадров, а также на формирование у них новых способов профессиональной деятельности.

ИЭИ сохраняет основные преимущества «абстрактного способа» обучения (понятийный характер знаний, сжатый масштаб времени овладения профессиональными навыками и умениями и др.) и в то же время свободна от наиболее серьезных его недостатков, поскольку разрешает с помощью специальных психолого-педагогических особенностей противоречия между учебной и будущей профессиональной деятельностью. С помощью игровых форм обучения можно обеспечить воспитание не только теоретического и практического мышления специалиста, но и необходимых профессиональных качеств его личности – способностей к творческой управленческой деятельности, принятию коллективных решений, умений и навыков социального взаимодействия и руководства.

Игра включает в себя шесть этапов:

1. Установка на игру. Задание норм процессов, образцов планов и программ.
2. Работа команд. Планирование и программирование.
3. Формулировка основных проблем.
4. Координация планов и согласование кооперации ролей.
5. Реализация планов.

6. Общая оценка. Подведение итогов и заключение.

Рабочие процессы игры предполагают, что деятельность участников осуществляется в трех режимах:

- а) самостоятельный творческий поиск;
- б) общая дискуссия и анализ ситуации по отчетам команд;
- с) самооценка результатов работы в группах.

В ИЭИ каждый цикл состоит из нескольких этапов. Игровые этапы подразделяются на следующие подэтапы:

1. Самоустановка (вхождение в игру);
2. Коммуникация (игровое коллективное взаимодействие);
3. Схематизация (результатов моделирования профессиональной деятельности);
4. Представление результатов (доклад группового проекта, результатов работы, дискуссия, обсуждение и т.д.);
5. Объективизация (рефлексивный анализ оснований собственной деятельности и деятельности других);
6. Распредмечивание (разрушение стереотипов деятельности);
7. Проблематизация (переформулирование содержания задачи исследования);
8. Эвристический компонент (процесс активизации эвристических проявлений);
9. Синтез (результатирующий процесс коллективной работы)

К психолого-педагогическим особенностям исследовательско-эвристических игр относятся:

- межпредметный подход – как основа целостности имитации профессиональной действительности;
- предметность содержания и организации профессиональной деятельности;
- организация и направленность развития проблемной ситуации.
- рефлексивное осмысление и анализ всех видов деятельности.
- направленность на самоорганизацию новых способов профессиональной деятельности и мышления.
- целевая направленность на активизацию и оптимизацию эвристических процессов, продуктивного воображения, профессиональной фантазии.

– обеспечение смены ведущего типа деятельности от академического обучения к формированию личности специалиста в процессе профессиональной деятельности.

– поисково-исследовательская направленность на объект игрового моделирования.

– инновационный аспект реализации результатов игровой имитации профессиональной деятельности.

– развитие элементов и навыков коллективного мышления и взаимодействия.

– осуществление мысленного эксперимента с целью полноценной ориентации в профессиональной сфере в идеальном плане.

– формирование умений и навыков профессиональной вербальной коммуникации.

– разрушение монопредметных стереотипов и подходов в осмыслении и решении профессиональных проблем.

– схематизация посредством символа-знакового отображения вербальной коммуникации и другой игровой информации в игре.

– направленная ротация игровых позиций.

– направленность на активизацию знаний и получение новой информации.

– совмещение и «увязывание» академических знаний с практической профессиональной действительностью.

– целенаправленное развитие диссонанса и формирование умений его преодоления.

– развитие потребности и мотивации к познанию и изучению профессиональной действительности.

Организационное единство теоретико-методологических оснований со специфическими психолого-педагогическими особенностями исследовательско-эвристических игр создает условия для целенаправленной активизации и оптимизации эвристических процессов, воображения и фантазии при формировании новых способов профессиональной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Беспалько, В.П. Слагаемое педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 189 с.
2. Неверкович, С.Д. Игровые методы подготовки кадров / С.Д. Неверкович. – М.: Высшая школа, 1995. – 205 с.
3. Петрушин, В.И. Психология и педагогика художественного творчества: учебное пособие для вузов / В.И. Петрушин. – М.: Академический проект; Гаудеамус, 2006. – 490 с.

УДК 378.2

Малишевский В. Ф., Савастенко Н.А., Пушкарев Н.В.

ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩЕНАУЧНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ, ОБУСЛОВЛЕННЫЕ УРОВНЕМ ПОДГОТОВКИ АБИТУРИЕНТОВ

МГЭУ имени А.Д. Сахарова, г. Минск

The controversial Bologna Process transforms higher education system. This paper reports an experience in International Sakharov Environmental University. In particular it focuses on the development of the foundational competencies.

Высшая школа переживает период реформирования. Непростой процесс интегрирования в болонскую систему отягчается противоречивым восприятием происходящих изменений не только преподавателями и студентами университетов в странах, вовлеченных в болонский процесс, но также общественными деятелями [1-3].

Между тем, большинство обсуждаемых проблем не имеют ничего общего, ни с Болонским процессом, ни с необходимой реструктуризацией образовательной системы.

Одним из центральных пунктов Болонской системы является компетентностный подход, целью которого является