

Для развития словесно-логического мышления у студентов ИПФ необходимо применять интерактивные и активные методы обучения, проводить индивидуальные и групповые занятия. Использование тестов, тренингов, кроссвордов привнесут разнообразие в образовательный процесс, делают его более увлекательным, тем самым повысят мотивацию учения, что положительно отразится на развитии не только словесно-логического, но и других видов мышления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Немов, Р.С. Психология: Учеб. для студентов высш. пед. учеб. заведений: В 3 кн. Кн. 1 Общие основы психологии. – 3-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1997. – 688 с.

2. <http://elib.albertina.ru/htmlink/greben/part2> – 63.html

УДК 378:371.3

Ракович Ю.И.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЕ ИГРЫ (ОДИ) КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ СИСТЕМЫ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-ИНЖЕНЕРА

*Белорусский национальный технический университет,
Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель преподаватель Дирвук Е.П.

В основе современного образования лежит элементарный педагогический метод, который хорош для трансляции простых знаний – типа элементарных экскурсий, когда бывает достаточно простого пересказа, информирования учителем ученика. Педагог в таком обучении предельно активен, ученики – предельно пассивны. Вся «активность» последних сводится либо к активному слушанию преподавателя, либо активной репродуктивной домашней подготовки к занятию. В целом этот метод можно охарактеризовать как созерцательный и вербальный.

Обучение и овладение сложными видами деятельности, к которым, несомненно, следует отнести профессиональную деятельность педагога-инженера, никак не может строиться на базе этого метода. Оно должно протекать в условиях, максимально приближенных к «боевым», по крайней мере, имитирующих профессиональный состав. Такое обучение должно стать рефлексивно-деятельностным, а учебная деятельность «квазипрофессиональной» (термин А.А. Вербицкого).

Создание иерархии квазипрофессиональных практических ситуаций позволит разрешить основное противоречие профессионального образования – «невозможность обучать сразу развитым формам профессиональной деятельности». Целостность «профессиональной деятельности не может быть воспринята учащимся на первом этапе обучения. Поэтому необходимо отказаться от формирования элементарных способностей в составе целостной «профессиональной деятельности» [3].

Краснов Ю.Э. рассмотрел иерархию способностей как надстраиваемых друг над другом или встраиваемых друг в друга. Он обратился к схеме развития деятельности, где акт переименования нормы деятельности заменил присвоением «культурного предмета», который учащийся использует в качестве средства преодоления деятельностного разрыва. «Культурным предметом» может быть факт, явление, понятие, закон, помогающие различить в окружении то, что тормозит деятельность [3].

В теории поэтапного формирования умственных действий П.Я. Гальперина есть понятие, охватывающее все перечисленные «культурные предметы» - «ориентировочная основа деятельности». ООД – мостик, соединяющий подлежащие усвоению «культурные предметы» и те деятельности, в контексте которых происходит это усвоение. На основе усвоения формируются способности, которые позволяют строить разнообразную деятельность.

Иерархическое строение любой ООД объясняет невозможность изначального обучения целостной «профессиональной деятельности». Сначала происходит усвоение более абстрактных уровней ООПД, а при усвоении более конкретных уровней, абстрактные будут отрабатываться повторно [4].

Наиболее адекватной формой имитационно-деятельного обучения в условиях отрыва его от реальных условий профессионального производства может являться игра. Только в игровой форме можно организовать выполнение квазипрофессиональной деятельности; несущей в себе черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности [2].

Деловые игры (ДИ) характеризуются наличием имитационной модели, на которой разворачивается игровая деятельность учащихся. В ДИ сначала задается объект, а потом – деятельность с ним. Фактически в ДИ расширяется имеющаяся у специалиста ООПД, увеличивается количество предметных знаний, но не создаются условия для овладения новыми способами деятельности [4].

Анисимов О.С. считает, что деловая игра обращена к содержательным итогам, она не может быть расширена до хода рефлексии всей игры. В ДИ по его мнению отсутствует позиционно-деятельностный анализ, рефлексия незначительна и не носит специально организуемый характер. Организация рефлексивных процессов стимулирует, по его мнению, переход от ДИ к организационно-деятельностным играм [1].

Организационно-деятельная игра (ОДИ) - это особая форма организации и метод стимулирования системы мыслительной деятельности (СМД). Для понимания устройства ОДИ рассмотрим генезис методологии в жизненной и социальной практике людей, опираясь на версию О.С. Анисимова [1]. Существует некто, кто реализует определенную деятельность. На каком-то этапе возникают затруднения – остановка деятельности и ее рефлексия. В рефлексивно мыслительной деятельности могут возникнуть свои затруднения, которые в свою очередь также требуют рефлексивного анализа, но уже вторичного. Чтобы остановить такого рода бесконечную рефлексию, нужны особые мыслительные средства, описывающие и организующие первичный рефлексивный процесс. Эти понятия используются в процессах вторичного рефлексивного анализа, который по этому и носит название методологического. Объектом описания методологического языка являются процессы деятельности, мышления, рефлексии, понимания и коммуникации.

Развивающий эффект обучения достигается по мнению А.А. Тюкова [4] при создании условий игровой деятельности, а тем самым установки на анализ собственных способов деятельности, формируя новое содержание деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Анисимов, О.С. Методологическая культура педагогической деятельности и мышления. – М.: Педагогика, 1991. – 245 с.
2. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Выс. шк., 1991. – 146 с.
3. Краснов, Ю.Э. Технология обучения в имитационно-деятельностной игровой форме. – Мн.: НИО, 1998. – 77 с.
4. Тюков, А.А. Организационно-обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности. – Новосибирск, 1987. – 123 с.
5. Щедровицкий, Г.П. Схема мыследеятельности. – М.: Наука, 1987. – 264с.
6. Щедровицкий, Г.П. Место логических и психологических методов в педагогической науке // Вопросы философии. – М., 1964. – №7.
7. Щедровицкий, Г.П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // Психология и педагогика. – М., 1965. - №6.