

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ КАК АКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ПСИХОЛОГИИ В УЧРЕЖДЕНИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Актуальность проблемы совершенствования качества образования в учреждении высшего образования обусловлена запросами современного общества, которое требует от специалиста, в какой бы области он ни работал, не только определенных профессиональных знаний и умений, но и творческого подхода к своей деятельности, мобильности, стремления к саморазвитию и рефлексивности. В связи с этим возникает необходимость не только в обновлении содержания образования, но и во внедрении в учебный процесс новых форм и методов обучения, связанных с преодолением репродуктивного стиля преподавания, обеспечением познавательной активности и самостоятельности мышления студентов. Одним из методов обучения, который позволяет сочетать теоретические знания с высоким уровнем практико-ориентированной подготовки, необходимой для решения задач в сфере профессиональной и социальной деятельности будущих психологов, является игра.

С позиции обучения профессии можно выделить два вида игр: учебную игру (как средство усвоения научных знаний) и игру как форму обучения профессии (как средство профессионального обучения).

Цель игры как средства усвоения научных знаний заключается в том, чтобы активизировать познавательную деятельность студентов, повысить их самостоятельность, сформировать необходимые личностные качества. Такие учебные игры, как «Алфавит», «Аллитерация понятия», «Минута говорения», хорошо зарекомендовали себя при работе над научными понятиями. Рассмотрим организацию деятельности студентов по усвоению понятий на примере игры «Алфавит». Для проведения игры педагогу необходимо подготовить технологическую карту, представляющую собой лист ватмана, на левой стороне которого записан алфавит (за исключением букв, на которые не могут начинаться слова). Студентам предлагается раскрыть смысл изучаемого понятия, вписав в каждую строку слова, начинающиеся с соответствующей буквы и раскрывающие смысл изучаемого термина. Например, при изучении дисциплины «Психология менеджмента» мы предлагаем для обсуждения понятия «управление», «организация», «корпоративная культура», «деловое общение», «конфликт» и др. Заполнение технологической карты заканчивается после того, как на каж-

дую букву алфавита будет записано не менее одного слова и каждый из участников игры запишет хотя бы одну характеристику понятия. На следующем этапе игры мы предлагаем каждому студенту выделить из всех характеристик только три, которые в наибольшей степени отражают суть изучаемого понятия, отметив их на технологической карте символом (например, точкой). После этого определяется рейтинг характеристик понятия – выбирается 5–7 слов, получивших наибольшее число выборов в группе. Заканчивается игра рефлексией деятельности участников. Каждого студента просят оценить свое знание об изучаемом понятии и определить, насколько оно изменилось в течение игры. Можно использовать второй вариант этой игры, разбив группу на две подгруппы, каждая из которых заполняет технологическую карту на одно из сравниваемых понятий, например «руководитель» и «лидер».

В ходе проведения учебных игр не только активизируется познавательная деятельность студентов, но этой деятельности придается творческий характер и обеспечивается личностная причастность к учебному материалу.

Игра как форма обучения профессии способствует более глубокому освоению профессиональных знаний через личную вовлеченность в профессиональную деятельность, а также обеспечивает приобретение навыков социального взаимодействия в ходе игровых действий. В зависимости от сложности игровых форм обучения профессии можно выделить три вида игр: 1) анализ конкретных профессиональных ситуаций; 2) ролевые игры; 3) деловые игры.

Цель метода анализа конкретных ситуаций – усвоение профессиональных знаний. Суть метода состоит в том, что студентам предлагается реальная ситуация, которая характеризует определенный аспект их будущей профессиональной деятельности. При изучении дисциплины «Психология менеджмента» мы используем такие ситуации, как «Резюме», «Реклама», «Прием на работу» и др. В ходе работы над этими игровыми ситуациями студенты усваивают содержание резюме и учатся его составлять, приобретают навыки анализа качества рекламы и оценки поведения соискателя на определенную должность. Рассмотрение конкретных ситуаций способствует анализу профессиональных проблем, пониманию их причин и мотивации поведения участников, формирует у студентов навык принятия решения.

Цель ролевой игры – развитие социальной компетентности (умения понимать себя и других, принимать совместные решения), а также профессиональных способностей, навыков и умений. На занятиях по курсу «Психология

менеджмента» мы используем такие ролевые игры как «Путешествие на воздушном шаре», «Потерпевшие кораблекрушение», «Выигрыш» и др.

Так, организация игры «Путешествие на воздушном шаре» заключается в следующем. Каждого участника игры просят выбрать себе профессию (врач, педагог, строитель и т. д.). Одного из участников просят быть экспертом. Затем дается инструкция: «Вы оказались членами одного экипажа на воздушном шаре. Шар начинает стремительно снижаться и остается совсем немного времени до того момента, когда он упадет в море. Чтобы этого не произошло, кто-то должен выпрыгнуть из корзины. Группе нужно принять общее решение о том, кто это сделает, исходя из того, какой член группы будет менее полезен, если воздушный шар приземлится на необитаемом острове». После того, как группа сделает свой выбор, эксперт докладывает результаты своих наблюдений о ходе дискуссии (особенности принятия решения, использование аргументов в защиту «своей» профессии, применение веских доводов, умение выслушивать друг друга, наличие лидеров и т. д.). Затем члены группы осуществляют рефлексию своей деятельности. При этом нужно отметить, что данное упражнение моделирует не только ситуацию принятия группового решения, но и ситуацию, с которой сталкивается менеджер любого уровня при сокращении штатов.

Ролевые игры позволяют студентам проигрывать профессиональные и социальные отношения, учат принимать самостоятельные решения с позиций различных социальных ролей, находясь в реальном и игровом планах.

Специфика деловой игры заключается в том, что она моделирует предметное и социальное содержание профессиональной деятельности психолога, характерные для профессии схемы отношений и реальные проблемы, которые возникают в типичных для профессии ситуациях. Например, деловая игра «Психоэмоциональное здоровье сотрудников» позволяет провести психологическую диагностику эмоционального состояния участников, выяснить причины негативных психических состояний, охарактеризовать феномен эмоционального выгорания, стадии его развития и факторы, его вызывающие, познакомить участников со способами снятия психоэмоционального напряжения и приемами создания позитивного настроения и т. д. В отличие от анализа конкретных профессиональных ситуаций и ролевых игр, деловая игра требует существенных временных затрат, большой предварительной подготовки и не всегда позволяет смоделировать существенные черты будущей деятельности обучающихся. Вместе с тем в деловой игре происходит формирование целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике, совершенствова-

ние профессиональных навыков и умений, развитие социальной компетентности.

Таким образом, игра является эффективным методом обучения в учреждении высшего образования, поскольку она обеспечивает активность большинства участников, позволяет формировать профессиональные умения в условиях, приближенных к реальным, учит взаимодействовать с позиции будущей социальной роли, аргументировать свою точку зрения, адекватно относиться к критике, содействует формированию навыков рефлексии и развитию профессиональной мотивации студентов.