

ЛЕНИНГРАДСКИЙ ОРДЕНА ЛЕНИНА И ОРДЕНА ТРУДОВОГО
КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени А.А.ЖДАНОВА

На правах рукописи

БЕДЕРХАНОВА
Вера Петровна

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ
УНИВЕРСИТЕТА К ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ

(Специальность 13.00.01 - теория и история педагогики)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Ленинград
1977

Работа выполнена на кафедре педагогики и педагогической психологии Ленинградского ордена Ленина и ордена Трудового Красного Знамени государственного университета имени А.А.Жданова.

Научный руководитель — доктор психологических наук,
профессор Н.В.КУЗЬМИНА

Официальные оппоненты:

доктор педагогических наук, доцент Т.Н.МАЛЬКОВСКАЯ,
кандидат педагогических наук, доцент Н.Х.МУХТАРОВ

Ведущее научное учреждение — Липецкий педагогический институт, кафедра педагогики.

Защита состоится "18" мая 1977 г.

на заседании специализированного совета К-0635735
по присуждению ученой степени кандидата педагогических наук в Ленинградском ордена Ленина и ордена Трудового Красного Знамени государственном университете имени А.А.Жданова по адресу: Ленинград, наб. Макарова 6.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке университета.

Автореферат разослан "18" апреля 1977 г.

Ученый секретарь Совета
канд. пед. наук

Е.К.ЕЛМАНОВА

Повышение ответственности школы в воспитании людей, в подготовке учащихся к жизни, необходимость решения новых важных задач в связи с переходом нашей страны ко всеобщему среднему образованию закономерно потребовало скорейшего разрешения вопросов, связанных с профессиональной подготовкой, с формированием учителя, его педагогического мастерства.

XXV съезд Коммунистической партии Советского Союза обратил внимание на необходимость "улучшения подготовки преподавателей и приведение самих методов обучения в соответствие с требованиями жизни".¹⁾

Настоящее диссертационное исследование является частью комплексного, которое проводится на кафедре педагогики и педагогической психологии Ленинградского государственного университета имени А.А.Жданова с целью изучения закономерностей управления педагогическими системами с позиций системного анализа. В основе его лежит теория педагогической деятельности, разрабатываемая профессором Н.В.Кузьминой и ее учениками (А.П.Акимовой, Л.М.Ахмедзяновой, Л.П.Бобером, Г.К.Воеводской, Н.А.Довгалева, А.А.Дерячом, Г.А.Засобиной, В.К.Елмановой, Н.А.Персиановой, Е.Д.Петровой, З.Ф.Леоновой, Э.А.Максимовой, В.И.Щербиной и др.).

- Наше исследование было выполнено в аспекте проблемы усовершенствования старых традиционных и поиска новых средств, методов, форм обучения в высшей школе, адекватных целям профессиональной педагогической подготовки. Мы рассматривали ее как производную, вытекающую из серии проблем, а именно: проблемы интенсификации учебного процесса; проблемы активизации познавательной деятельности студентов; проблемы перехода от теории к практике; проблемы внедрения научных открытий в практику, иногда ломки старых стереотипов деятельности. Поиск таких средств, форм, методов обучения, которые бы позволили дать максимальный объем знаний, заложили бы опре-

1) Брежнев Л.И. Отчет Центрального Комитета КПСС и Очередные задачи партии в области внутренней и внешней политики. Политиздат. М., 1976, с.93

деленную систему умений, позволяющую в дальнейшем совершенствовать профессиональное мастерство, формировали бы положительное отношение к профессии - все это за относительно короткое время - является одной из актуальных проблем, стоящих перед высшей школой.

Различные аспекты проблем педагогического образования, в частности, интенсификация учебного процесса, особенно остро стоят перед университетами, где сокращено время на профессиональную педагогическую подготовку за счет повышенного числа часов на специальные предметы (по сравнению с пединститутами). В первую очередь эти вопросы требуют своего решения на факультетах - филологическом, романо-германской филологии, историческом, выпускники которых в большей степени направляются на педагогическую работу.

В поисках средства подготовки студентов университета к воспитательной работе в курсе предмета "педагогика" и педагогической практики, которое могло бы хотя бы частично помочь решить комплекс перечисленных выше проблем, было сделано предположение, что таким средством может быть специально организованная деятельность студентов, имитирующая живой реальный педагогический процесс, сочетающая в себе как учебные, так и игровые элементы. Условно она была названа обучающей игрой.

Целью работы было создание и экспериментальная проверка системы обучающих игр для подготовки студентов университета к воспитательной работе в курсе "педагогика" и педагогической практики. Обучающие игры рассматривались как вид деятельности, в процессе которой происходит развитие психики играющих, усваивается содержание, формируется система умений и навыков, отношений, связанных с будущей профессией. Состояние проблемы поиска различных средств профессиональной подготовки достаточно полно освещается в ряде работ (Г.А.Агапова, Г.А.Арутюнова, З.Ф.Есарева, Г.А.Томилова, В.И.Шербяна и др.), однако при этом мы не встретили ни одного исследования, которое бы было специально посвящено во-

просу применения игровых методов в этой области отечественной литературе. Элементы обучающих игр встречаются у нас в стране в практическом опыте в 20-30-е годы (опыт Т.Г.Маркарьяна, А.С.Макаренко, М.Я. Басова, Е.О.Зейлигер-Рубинштейн, М.А.Левина и др.); в наши дни (Э.А.Гришин, Г.А.Томилова, А.А.Деркач, Э.Ф.Леонова, С.А.Шамаков и др. Следует отметить возросший интерес к игровым методам обучения в последнее десятилетие в других различных областях профессиональной подготовки в Советском Союзе и различных странах мира.

Логика и задачи исследования были определены следующим образом:

1. В поисках теоретических и методических подходов к решению нашей проблемы проанализировать теорию и практику применения игровых методов в различных педагогических системах. Определить природу и сущность обучающих игр, их виды. Опираясь на теорию педагогической деятельности, с одной стороны, и своеобразие обучающих игр, с другой, проанализировать возможности использования их в процессе подготовки студентов к воспитательной работе.

2. На основе теоретических концепций и передового опыта, раскрывающих содержание и эффективные способы деятельности педагогов, а также путем сравнительного анализа специалистов с разным уровнем мастерства построить теоретическую модель системы экспериментальных игр и определить ее место в учебном процессе университета в курсе изучения предмета "Педагогика" и педагогической практики.

3. Экспериментально проверить систему игр на практике, проанализировать их эффективность как средства профессиональной педагогической подготовки, определить наиболее оптимальные условия их проведения.

В соответствии с задачами, исследование состояло из трех этапов, каждому из которых посвящена глава диссертации. На каждом этапе решались более частные задачи, применялись различные методы исследования: анализ литературных источников, изучение передового опыта, сложный педагогичес-

кий эксперимент, содержащий элементы психологического и социально-психологического исследования, спрос (анкеты и письменное интервью) оценка и самооценка деятельности студентов, метод предъявления задач, наблюдение, анализ документации.

Эксперимент проводился в три этапа. I (микроэксперимент) – отбор способов и форм организации коллективной деятельности для проигрывания и поиск методик для проверки обученности студентов в лабораторных и естественных условиях (на выборке 44 человека-студентов ФОП); II (опытно-экспериментальный) – проверка каждого звена системы игр и определение наиболее оптимальных условий ее внедрения в процесс обучения (на трех выборках, общая совокупность 1180 человек); (контрольный) – проверка эффективности применения всей системы игр и ряда предполагаемых зависимостей (на выборке 184 человека экспериментальных и 192 – контрольных групп факультетов: филологического, исторического, романо-германской филологии; группа филологов 46 человек исследовалась монографически).

На основе анализа литературы, опыта применения игровых методов в различных областях профессиональной подготовки, исследования живого педагогического процесса, первых двух этапов экспериментальной и опытной работы автора была сформулирована следующая гипотеза:

Введение обучающих игр в традиционную систему психолого-педагогической подготовки будущих педагогов как звена перехода от теории к практике повысит ее эффективность, если игры педагогически и психологически целесообразно организованы, а именно:

а) определено их место в процессе обучения в сочетании с другими методами и приемами;

б) отобраны продуктивные модели деятельности для проигрывания;

в) создаваемые искусственные ситуации максимально приближены к реальной действительности;

г) студенты психологически готовы к принятию ролей и проведению игр;

д) создан эмоциональный фон, атмосфера коллективного взаимодействия, соревнования;

е) определена роль педагогов в процессе проведения игр.

Мы исходили из того, что в воспитательной работе педагог может добиться высоких результатов деятельности только в том случае, если у него сформирована правильная педагогическая позиция, связанная с системой взглядов и отношений к объекту деятельности, к самой профессии, которая подкреплена владением высоким уровнем профессиональных педагогических умений (владение способами педагогического воздействия, методикой коллективного воспитания), умением анализировать педагогическую ситуацию, формулировать педагогическую задачу и продуктивно решать ее.

В экспериментальной части проверялась система зависимостей:

1. Между системой подготовки студентов через обучающие игры и формированием у них положительного отношения к профессии

2. Между системой обучающих игр и формированием у студентов определенной педагогической позиции, связанной с системой взглядов и отношений к объекту деятельности.

3. Между системой подготовки студентов через обучающие игры и формированием у них профессиональных педагогических умений.

4. Между системой отношений будущего педагога к профессии и уровнем овладения им профессиональными педагогическими умениями в процессе обучения

5. Между устойчивостью положительной мотивации к профессии в практической деятельности и уровнем сформированности профессиональных умений в процессе обучения

В качестве основного критерия эффективности обучения в педагогической системе выбрано умение студентами решать воспитательные задачи на производстве. Чтобы проверить эффект введения системы игр в традиционную систему обучения, анализировались данные об умелости и педагогической направ-

ленности студентов, полученные на выходе их из университета.

В основе исследования лежит практический опыт автора, его участие в создании и использовании педагогических игр, применяемых в процессе подготовки студентов к воспитательной работе преподавателями кафедры педагогики Кубанского университета под руководством В.И.Журавлева.

Диссертационное исследование состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения.

В первой главе "Теория и практика применения обучающих игр в профессиональной подготовке" дан анализ состояния теории и практики игровых методов в профессиональной подготовке специалистов разных профилей, определены понятие и при- рода обучающих игр.

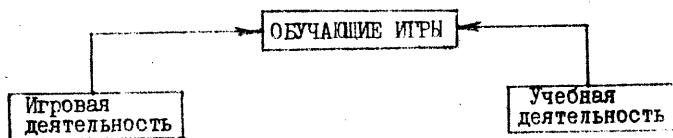
Анализируя обучающие игры как средство профессиональной подготовки, мы полагали, что необходимо рассмотреть как общие теоретические положения, связанные с игровой деятельностью, игрой вообще, так и определить специфическое, характерное для игр в профессиональной подготовке. Поэтому анализ проводился на основе литературы по общим вопросам игровой деятельности (Б.Г.Ананьев, Л.С.Выготский, Р.И.Жуковская, А.В.Запорожен, А.И.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Г.В.Плеханов, Д.Н.Узнадзе, Г.П.Шедровицкий, Д.Б.Эльконин); работ, раскрывающих педагогическую сущность игры (Н.К.Крупская, А.С.Макаренко, Т.Е.Конникова, А.А.Люблинская, Э.В.Паничева, Ф.И.Фрадкина, С.А.Шмаков); литературы, посвященной теории и практике применения игровых методов у военных (Г.Д.Луков), экономистов (А.А.Деркачев, И.М.Сыроежкин), в области управления (Ю.Н.Емельянов, Е.С.Кузьмин П. Брюйн, М.Форверг), в опыте театральной педагогики (К.С.Станиславский, С.Гиппиус, Л.П.Новицкая), в методике ускоренного обучения иностранному языку (Г.Лозанов), групповой психотерапии (А.И.Зыхаров, Д.Морено), в профессиональной подготовке педагогов в США (Г.Е.Агапова, Э.А.Малькова, Д.Розе, Л.А.Шафран и др.).

Анализируя практику применения обучающих игр в профессиональной подготовке специалистов разных профилей, можно

заметить, что они как тематически, так и организационно, разнообразны. Мы ввели термин "профессиональные", чтобы объединить их общим названием, исходя из целей и сферы их применения, подразделяя их на военные, экономические (деловые), педагогические и т.д. игры.

Анализ использования игровых форм в методах профессиональной подготовки убедил нас в том, что их возможности обширны и столь быстрое распространение их не случайно. С их помощью пытаются решить ряд проблем. В одних случаях их рассматривают с позиций поиска активных методов обучения, используют для повышения интереса к учению, в других - как возможность приобрести опыт проведения, деятельности в искусственных условиях и облегчить переход от теории к практике, их используют для стимулирования познавательной деятельности, для обучения конкретным умениям, формированию стереотипов поведения и для проверки обученности и, наконец, для решения комплекса перечисленных проблем.

Особенностью любых видов профессиональных игр является наличие постоянного анализа в процессе их проведения (на различных этапах) или по окончании. Анализ теории учебной (И.Лингарт) и игровой деятельности привел нас к выводу, что обучающие игры в профессиональной подготовке являются качественно новым видом деятельности, синтетическим, возникающим на базе учебной и игровой деятельности. Это не просто учебная задача, включенная в игровую ситуацию, а постоянный сплав игры (игровая деятельность) и анализа (учебная деятельность), это соединение сознательного, целенаправленного научения с научением непроизвольным (рис.1).



Тот факт, что в игре человек выступает как субъект труда, общения и познания (Б.Г.Ананьев), послужил основой для выделения различных аспектов при использовании игровых методов и теоретических подходов к ним. Был выделен инструментальный аспект (обучение конкретным умениям и навыкам); межличностный (обучение в процессе игры межличностному взаимодействию, связанному с профессиональной ролью); гностический (подучение в процессе игры определенных знаний, формирование определенных способов мышления). Каждому аспекту соответствуют различные виды игр: игры-упражнения, ролевые игры, дидактические игры. В процессе развития игровой деятельности развивались ее виды, основные из которых мы находим и в профессиональной подготовке специалистов разных профилей, хотя каждый из них претерпевает некоторые изменения. Однако самым знаменательным является рождение нового вида, сложного образования игры, который включает в себя все три аспекта, причем игру соединяют с моделированием, так появляются комплексные имитирующие игры (рис.2).

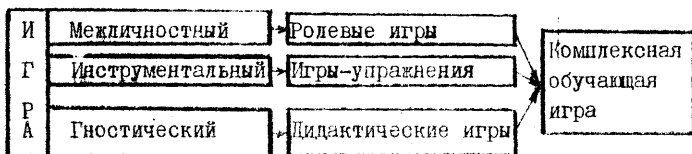


Рис.2

В исследовании сделана попытка определить комплексную обучающую игру как модель взаимосвязанных производственных ситуаций, построенную на основе ролевого участия людей в функционировании модели, в процессе которого происходит усвоение участниками игры основных принципов, содержания и способов деятельности, формирования мотивов, связанных с будущей профессией. Особенностью этого типа игр является то, что игровая деятельность (ролевое участие) тесно связана с моделированием (создания искусственной ситуации по аналогии

ленным законам, отражающим процессы, имеющие место в профессиональной деятельности). Таким образом, обучающие игры можно рассматривать как имитирующую деятельность, которая теснейшим образом связана с той деятельностью, на которой основывается, которая предшествует ей с целью подготовки к основной, реальной деятельности.

Обучающие профессиональные игры - деятельность управляемая. Цели профессиональной подготовки реализуются через отбор содержания, построения игры, ее правил, определенную игровую роль педагогов (посредников), ее анализ. Они организуются в различных формах обучения, а также выступают в качестве самостоятельной формы. Их можно отнести как к практическим методам обучения, которые характеризуются тем, что основным источником информации являются выполняемые студентами действия (умственные и практические), так и наглядным, потому что в процессе игры ее участники имеют возможность наблюдать ряд закономерностей, связей на примере действия созданной живой модели. Выход на игровые методы в первом случае возможен из теорий учения с помощью действия, которые на сегодняшний день рассматриваются как одно из главных направлений модернизации дидактического процесса (В.Окунь). В советской науке это направление широко представлено работами П.Я.Гальперина и Н.Ф.Талызиной.

Характеристика экспериментальной системы игр и ее обоснование излагается во второй главе. В результате анализа педагогической деятельности и возможностей игровых методов, были определены цели экспериментальной системы игр. Мы опирались на исходные педагогические положения, связанные с воспитательным процессом, отраженные в работах Н.К.Крупской, М.И.Калинина, А.В.Луначарского, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского; в исследованиях педагогов Ю.П.Азарова, И.И.Болдырева, Н.П.Иванова, М.Г.Казакиной, Н.В.Кузьминой, Т.Е.Конниковой, Э.Г.Костяшкина, Т.Н.Мальковской, И.С.Марьенко, Э.И.Монозова, Л.И.Новиковой, И.Т.Огородникова, Б.Е.Шириндта, Г.И.Шукиной; психологов Б.Г.Ананьева, А.А.Бода-

лева, Л.И.Божович, В.В.Богословского, А.В.Ковалева, А.Н. Леонтьева. Содержательный аспект был определен на базе выявления продуктивных моделей деятельности педагогов и анализа трудностей молодых специалистов.

Опираясь на исследование специальных педагогических способностей (Н.В.Кузьмина), в которых было выявлено два уровня: рефлексивный, связанный с особой чувствительностью к восприятию других людей как объектов педагогической деятельности, и проективный, связанный с особой чувствительностью к способам и технике достижения целей педагогической деятельности, мы полагали, что в процессе обучающих игр у студентов можно развивать способности обоих уровней, благодаря тому, что комплексная игра обладает способностью сочетать в себе несколько аспектов (межличностный - дает возможность развитию способностей рефлексивного уровня; инструментальный - проективного, а гностический является стережневым, дающим высокий осознанный того и другого).

Для проигрывания были отобраны способы и приемы коллективной организаторской деятельности, а также формы работы, накопленные в советской педагогической практике. Мы опирались на опыт таких коллективов как пионерский лагерь ЦК ВЛКСМ "Орленок" (где автор работал в течение двух лет - 1965-1967), опыт "Коммуны юных фрунзевцев" города Ленинграда, пользовались материалами студенческой коммуны имени Макаренко при институте имени А.И.Герцена. Успех деятельности педагога при практическом решении педагогической задачи во многом зависит от уровня сформированности его организаторских умений. С этой целью были выявлены алгоритмы продуктивного решения организаторских задач воспитателями и описаны через систему действий. Однако умению практически эффективно решать педагогическую задачу можно научить будущего педагога только соединяя обучение умственным и практическим действиями. При обучении конкретным педагогическим средствам воздействия (даже педагогической технике) в конечном счете необходимо учить студента профессионально мыслить над педагогическими явлениями. Главным недо-

статком педагогических игр в США является тот факт, что все обучение в процессе их строится как отработка конкретных практических умений и дает выход на "голуб" педагогическую технику. Поэтому мы полагали, что упражнения должны быть включены в конкретные педагогические задачи, должна быть найдена определенная логика в выборе задач для проигрывания, связанная с особенностями воспитательного процесса. В качестве такой логики мы избрали логику постановки педагогических задач в связи с развитием коллектива.

Логика обучения: от анализа конкретных фактов, от овладения отдельными действиями к глубокому осмыслению сущности воспитательного процесса и овладению основами педагогического мастерства. Мы полагали, что комплексное освоение элементов деятельности должно сочетаться с освоением каждого составного элемента, поэтому построили систему экспериментальных игр следующим образом:

I этап - имитирующие игры - упражнения в курсе изучения "педагогики", обучения отдельным этапам решения педагогических задач на практических занятиях; игра-упражнение по овладению методами диагностики (овладение научно-практическим инструментарием); упражнение в постановке педагогических задач на основе составленных характеристик класса; овладение типовой моделью организации внеклассного мероприятия методом перемены ролей (временная инициативная группа) и формой проведения "устного журнала";

II этап - комплексная педагогическая игра после изучения теоретического курса, синтезирующая все аспекты, дающая новый смысловой контекст всему изученному, являющаяся мостиком, облегчающим студентам переход от теории к практике, представляла модель взаимосвязанных педагогических ситуаций, отобранных по логике развития коллектива, которые строились на основе участия студентов и преподавателей в функционировании модели.

Ряд исследователей (К.Н.Волков, О.С.Газман, И.Н.Дербанев, К.Н.Травкина, К.Д.Радина, С.А.Имаков) отметили, что

факт скоростного созревания временного (сборного) коллектива в летнем лагере позволяет его рассматривать как своеобразную модель детского коллектива вообще. Это положение натолкнуло на мысль, что в процессе проведения пионерской практики и подготовки к ней, студентов нужно не только учить пионерской работе (что в основном и делают в ряде вузов), а дать возможность проанализировать методику воспитания в коллективе, показать логику перехода коллектива из объекта в субъект воспитания, параллельно показав специфику пионерского коллектива.

Теоретической основой для анализа и построения такой игры явились работы по проблеме коллектива, в частности исследование О.С.Газмана¹⁾, который экспериментально проверил возможность определять пути перевода коллектива из одного состояния в другое в соответствии с целями воспитания, опираясь на актуальную для школьников в данный период деятельность, значимые товарищеские связи, значимую позицию педагогов. В эту схему с некоторыми модификациями мы вложили знакомство студентов и проигрывание ими набора различных форм разнообразной деятельности, обучение способам ее организации в зависимости от позиции педагога на разных этапах.

Стараясь использовать возможности различных аспектов игры, мы попытались определить содержание каждого из них.

1. Инструментальный. Вооружение студентов организаторскими умениями, способами организации коллективной деятельности, набором форм разнообразной деятельности через их практическое участие в жизни своего коллектива на лагерьном сборе.

2. Межличностный - через выполнение роли детей познать с возможным содержанием деятельности, создать сис-

1) Газман О.С. Детский коллектив как субъект и объект воспитания, автореферат кандидатской диссертации. М., 1974

тему сложных зависимостей (организатор-подчиненный); через рисунок поведения и действий педагогического коллектива показать роль, позицию воспитателей на разных этапах.

3. Гностический - дать возможность осмыслить возможную систему связей в коллективе между отрядами (первичными коллективами), систему управления и самоуправления в коллективе, способы реализации основных принципов коммунистического воспитания.

Базой для игры был выбран лагерный сбор студентов перед практикой, который проводился в течение пяти дней.

III этап - ролевые игры, подкрепленные системой знаний в ходе педагогической практики, как средство закрепления и коррекции. Был использован зеркальный или имитационный метод.

Процесс обучения в играх был управляем через преподавателя кафедры педагогики на практических занятиях, педагогического коллектива в процессе игры (имитация деятельности вожатого отряда), через правила игры, отбор содержания для проигрывания, анализ деятельности и поведения каждого студента.

Экспериментальная проверка системы игр, введенной в традиционный процесс обучения (третья глава) показала целесообразность их применения. Игры при соблюдении ряда условий (см. гипотезу), значительно повысили уровень сформированности педагогических умений у студентов.

Средний балл сложного комплексного умения теоретически и практически решать педагогические задачи в группах, которые прошли через систему обучающих игр, включенных в традиционную подготовку в курсе изучения "Педагогики" и подготовки и проведения педагогической практики, значительно выше среднего балла контрольных групп, где игр не было. Если в экспериментальных группах он равен 4,1, то в контрольных - 3,2. Данные распределения студентов по уровням умелости (оценки) представлены в таблице № 1.

Таблица № I

Группа по умелости	Умелость	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
		человек	%	человек	%
I	Низкая	8	4,35	63	32,85
II	Средняя	64	30,44	80	41,67
III	Достаточная	96	52,17	40	20,8
IV	Высокая	24	13,04	9	4,68
	Всего:	184	100%	192	100%

Эти данные наглядно подтверждают одну из выдвинутых нами гипотез о зависимости между обучением студентов в системе игр и формированием у них профессионально значимых умений.

Значительное повышение уровня общей умелости студентов во многом зависело от степени овладения конкретными умениями, которым студенты обучались в процессе игр. Сопоставление результатов решения организаторских задач студентами до игр и после них показало, что времени на их решение студенты тратили в 3-4 раза меньше, степень расхождения плана и его реализации была менее значительна. Анализ разработок контрольных мероприятий, проведенных студентами, прошедшими экспериментальную систему обучения, показал, что у многих из них развит достаточно высокий уровень организаторского планирования (анализу подвергался список подготовительных мер, обоснованность системы поручений). В выборе способов организации деятельности и форм ее прове-

дений они отдавали предпочтение коллективной деятельности, использовали метод перемены ролей в процессе ее организации.

Помимо анализа успешности студентов на основе материала, полученного через оценивание их деятельности, мы обратились к самооценке студентами собственной умелости. Сравнение среднего балла этих умений в контрольной (в интервале 2,3 - 4,6) и экспериментальной (3,8 - 4,3) группах говорит в пользу применения обучающих игр. Средний балл самооценки каждого умения внутри групп (даже если допустить неадекватности самооценки оценке) дает возможность судить об уровне сформированности конкретных умений по отношению ко всем остальным. В экспериментальных группах мы не заметили резких перепадов в самооценке различных групп умений.

В результате применения обучающих игр значительно увеличился общий индекс удовлетворенности избранной профессией, который является одним из показателей педагогической направленности. Если в конце третьего курса после изучения теоретического курса общий индекс удовлетворенности равен 0,32 (в разных группах он колеблется от 0,27 до 0,36 - самый высокий балл у филологов, самый низкий у историков; это различие сохранилось и позже), то после пятидневной комплексной педагогической игры он резко поднялся, равен 0,86 (и это за 5 дней!), а у филологов даже 0,92. Этот факт свидетельствует, на наш взгляд, что сама атмосфера творчества, чувство новизны, неожиданная возможность иначе посмотреть на педагогическую профессию, активизация познавательных интересов оказывают существенное влияние на интересы профессиональные, усиливая их.

Однако профессиональные интересы, система отношений, сформированная в этих условиях, не остается у некоторых студентов устойчивой. После первой производственной практики, которая следовала сразу же после обучения, общий индекс удовлетворенности профессией снизился и был равен 0,63 (в разных группах студентов колеблется от 0,69 до 0,82). В дальнейшем он достаточно устойчив (хотя практика

в школе дает возможность некоторым студентам еще раз пересмотреть отношение к педагогической работе) и равен 0,65 (а в группах 0,54-0,72). В группах, где игр не было, он оказался значительно ниже, равен от 0,12 до 0,32. Следует подчеркнуть, что сравнивались потоки студентов, где читали лекционные курсы и осуществляли руководство педагогической практикой одни и те же преподаватели. Положительное отношение к педагогической профессии у выпускников наблюдалось в экспериментальных группах у 73,9% студентов, тогда как среди историков ЛГУ таких только 46,8%, в Томском университете 36% студентов этого же факультета положительно относятся к перспективе быть учителем, а студентов Уральского педагогического института таких оказывается 38%. В экспериментальных группах (при общем индексе удовлетворенности 0,65) в группе с отрицательным отношением оказывается только 4,4%. Для выпускников университета мы считаем это совершенно закономерным явлением (университет дает универсальную подготовку, эта группа студентов может негативно относиться к профессии педагога в связи с ярко выраженной направленностью на научную или другую деятельность).

Приведенные данные, мы полагаем, убедительно доказывают обучающие игры, если они соответствующим образом организованы могут стать средством, формирующим у студентов положительное отношение к профессии. Таким образом, в исследовании нашла подтверждение еще одна выдвинутая гипотеза.

Применение обучающих игр оказало влияние на общую удовлетворенность студентов подготовкой к практической педагогической деятельности ($KY=4,0$); общий индекс удовлетворенности в этих группах 0,45, тогда как в контрольных группах он равен 0,27). Высоким оказался коэффициент удовлетворенности студентов комплексной обучающей игрой, он равен 10,6 (данные получены спустя два года после проведения игр).

Результаты исследования показали, что введение игр в традиционную систему обучения значительно повышает ее эффективность, требует незначительного времени, дает возможность учить тем умениям, которые в обычных условиях не формируются, в значительной степени влияет на познавательные

и профессиональные интересы.

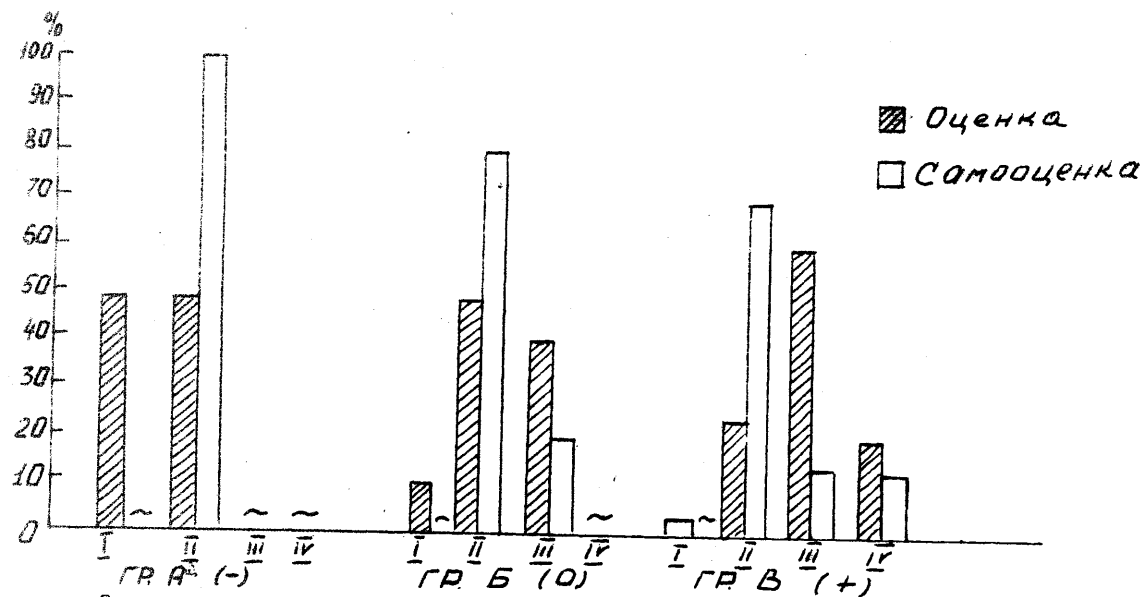
В экспериментальном исследовании были получены данные, показывающие сложную зависимость между системой отношений к избранной профессии и уровнем подготовки студентов, имеющие общетеоретическую значимость, т.к. характерны для процесса обучения вообще, а не только в системе игр. Мы убедились в том, что система отношений, с одной стороны, в значительной степени влияет на уровень овладения студентами системой знаний, умений, навыков (при отрицательном отношении к профессии студенты не достигают даже достаточного уровня - см.рис.3); с другой - устойчивость ее зависит от этого уровня. Все это позволяет сделать вывод, что в процессе подготовки специалистов, в частности, педагогов, обучение необходимо начинать с формирования у студентов интереса к профессии, подкрепляя его такой системой знаний, которая бы давала возможность уже в вузе овладеть профессиональными умениями на высоком и достаточном уровне.

В ходе работы, в связи с одновременным использованием методов оценки и самооценки, были получены результаты, представляющие интерес с точки зрения психологии. Оказалось, что отношение студентов к профессии в значительной мере влияет на адекватность самооценки и ее тенденции к повышению или занижению (рис.3).

Если в группах А и Б (отрицательное и нейтральное отношение) самооценка завышена (причем в группе Б более значительно), то в группе В (положительное отношение) она занижена и может свидетельствовать о неудовлетворенности студентов достигнутым, о более высокой требовательности к себе. Это положение, на наш взгляд, следует учитывать при использовании самооценки как метода исследования динамики формирования профессиональных умений.

Обобщая все изложенное, можно рассмотреть практическое значение нашей работы:

1. Разработанные игры могут быть использованы в практике университетов (вероятно, и пединституты) в курсе "Педагогика", педагогической практики. Комплексная обуча-



Распределение студентов-выпускников экспериментальных групп по уровню сформированности умений решать воспитательные задачи в зависимости от отношений к педагогической профессии (оценка и самооценка)

чая игра "Пионерский лагерь" может быть положена в основу лагерных сборов, которые с каждым годом получают все более широкое распространение.

2. Алгоритм продуктивного решения организаторских задач, описанный через систему действий, может быть использован для анализа организаторской деятельности педагогов, а также быть основой для составления организаторских задач с целью обучения их решению.

3. Разработанная схема анализа внеклассного мероприятия с перечнем возможных ошибок, чаще всего допускаемых студентами, может служить руководством для методиста кафедры в процессе педагогической практики.

Таким образом, проведенное исследование позволило определить природу и сущность обучающих игр в профессиональной подготовке специалистов разных профилей; теоретически и экспериментально проверить их возможности как средства подготовки студентов университета к воспитательной работе, обнаружить ряд закономерностей, имеющих как теоретическое, так и практическое значение.

Отдельные разделы диссертационного исследования докладывались: на Северо-Кавказской зональной научной конференции молодых ученых по общественным наукам (Краснодар, апрель 1972 г.); Краевой научно-практической конференции "Пути повышения эффективности комсомольской работы в свете решений XXIV съезда КПСС" (Краснодар, апрель 1973 г.); Межзональной научно-практической конференции по проблемам педагогики высшей школы "Учебный процесс - основной путь формирования специалистов высшей квалификации" (Ростов-на-Дону, сентябрь 1973 г.); II-й Всесоюзной школе аспирантов по педагогическим дисциплинам (Кострома, май, 1974 г.); I-й Всесоюзной конференции "Теоретические и прикладные проблемы психологии познания людьми друг друга" (Краснодар, сентябрь, 1975 г.); Научно-практической конференции аспирантов и соискателей кафедры педагогики и педагогической психологии ЛГУ (Ленинград, январь 1976 г.); Научном се-

минаре аспирантов и соискателей кафедры педагогики и педагогической психологии ЛПУ (Ленинград, 1973-1976 гг).

По теме диссертации опубликованы следующие работы:

- Проблема воспитания организатора масс в трудах В.И. Ленина. В сб. "Ленинские идеи о воспитании в практике советской школы". Краснодар, 1971.

- Формирование организаторских умений у студентов с использованием автоматов (на примере комплекса ДИМ-7). В сб. "Научная организация труда". Тезисы докладов к краевой научной конференции. Краснодар, 1972.

- Общая характеристика организаторских умений учителя. В сб. "Вопросы подготовки старшеклассников к жизни", вып.2. Краснодар, 1973.

- Организаторская деятельность студентов как отдаленный результат воспитания. Там же.

- Развитие организаторских умений у студентов в процессе подготовки к пионерской практике. В сб. "Учебный процесс - основной путь формирования специалиста высшей квалификации. Тезисы докладов 2-й научной конференции по педагогике высшей школы. Ростов-на-Дону, 1973.

- К вопросу о социальной перцепции в связи с использованием ролевых игр в процессе профессиональной педагогической подготовки. В сб. "Теоретические и прикладные проблемы психологии познания людьми друг друга". Тезисы докладов. Краснодар, 1975.

Подписано к печати 24.03.77.

Зак.120. Тир.110. Объем I 1/4 п.л.

Бесплатно. ФОН ЛГУ.

199164, Ленинград, наб.Макрова, д.6.

Бесплатно.