

## ИМИТАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СПОСОБ И СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

Н.А.Ложникова

Из всего многообразия проблем обучения и воспитания будущих учителей выделяется проблема более тесной взаимосвязи педагогической теории и педагогической практики. Особенно актуально решение этой задачи в условиях современного воспитательно-образовательного процесса и школы и профессиональных учебных заведений. Одним из средств осуществления такой связи в процессе обучения студентов, по нашему мнению, является их участие в педагогических имитационных играх.

Имитационная педагогическая игра представляет собой модель фрагмента (ситуации) педагогического процесса, возможных вариантов взаимодействия участников. Такая игра является способом и средством формирования качеств, умений, навыков, необходимых для успешной педагогической деятельности.

Цель имитационной игры – выработка стратегии поведения, умение действовать в типичных ситуациях, возникающих в школьной жизни. Особенностью такой формы занятий является то, что цель и результаты состоят в изменении самого действующего субъекта, которое проявляется в овладении им способами деятельности, в развитии личностных качеств и способностей. На каждом занятии проигрывается то или иное воспитательное дело, урок либо педагогическая ситуация. Один из студентов играет роль педагога, другие – роли школьников, родителей и др.

Несмотря на то, что имитационная игра в качестве метода обучения студентов сегодня достаточно популярна, далеко не всегда ее применение достигает поставленной цели. Анализ практики позволяет выявить, по меньшей мере, две основные причины неудач. Во-первых, преподаватель недостаточно владеет технологией организации имитационной педагогической игры – и тогда она превращается в простое развлечение, в игру ради игры. Во-вторых, студенты не подготовлены к действиям в игровом поле – не актуализировано необходимое для именно такого занятия эмоциональное состояние студентов, они не умеют действовать в предложенных обстоятельствах, чувствуют себя неуверенно и т.п. Все это, естественно, снижает или во-

все сводит на нет педагогическую эффективность применения этого метода обучения. Поэтому считаем целесообразным рассмотреть некоторые аспекты подготовки и проведения имитационных педагогических игр.

### *Особенности организации и проведения имитационных игр*

Игра как способ и форма обучения и воспитания позволяет одновременно решать комплекс задач:

- преобразование и синтезирование знаний, полученных при изучении отдельных теоретических дисциплин; применение их в решении практических задач;
- концентрирование внимания на конкретных педагогических проблемах и задачах, условно выделенных из всего многообразия проблем реальной школьной жизни;
- анализ, оценка и корректирование принимаемых решений;
- снятие субъективной тревожности студентов за возможные ошибки;
- формирование качеств, необходимых каждому педагогу – эмпатии, рефлексии, перцепции и др.;
- повышение интереса к учебным занятиям и к моделируемым аспектам действительности, в частности, побуждение к самосовершенствованию. Каждая имитационная игра многофункциональна.

Ситуационно-ролевые игры отличаются от специального тренинга и упражнений, прежде всего, более сложным содержанием разыгрываемых ситуаций и их профессиональной педагогической направленностью. Участники ситуационно-ролевой педагогической игры действуют в двух планах: соотносясь с внутренней логикой избранной роли и «от себя» – в соответствии с собственной позицией.

Участие в игре, обсуждение ее хода и результатов способствует формированию умений быстро анализировать ситуацию, принимать педагогически целесообразные решения, осуществлять их, видеть ответную реакцию партнеров.

Опыт организации игр показывает, что вхождение в роль «учителя», «школьника», «родителя» и других лиц, принятие решения,

## ИМИТАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СПОСОБ И СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

взаимодействие в образах, то есть, собственно имитационная педагогическая игра, для части студентов представляет определенные трудности. Поэтому, на наш взгляд, целесообразно начинать систему игровых занятий с решения педагогических задач, позволяющих на вербальном уровне «осуществить» возможные варианты действий участников ситуации. Обсуждение и решение педагогических задач можно осуществить по плану:

1. Описание ситуации (изложение фактов).

2. Анализ взаимодействия участников ситуации по плану: определение участников (коллектив школьников, педагог, отдельные учащиеся, родители и др.); выяснение направленности, преднамеренности или случайности, возможных причин, целей, мотивов, действий; психологических состояний участников ситуации; проявление деловых и личностных качеств участников; выявление и оценка способов взаимодействия; выявление (четкое формирование) противоречий, проблемы и задач педагогического воздействия.

3. Решение педагогических задач и ситуации в целом: с позиций ее участников (предполагаемые дальнейшие действия в соответствии с характером роли); в соответствии со своей точкой зрения.

4. Обсуждение предложенных решений проблемы: соответствует ли решение содержанию ситуации; является ли оно творческим, то есть, применяются ли новые способы (их сочетания) взаимодействия или же используется имеющийся алгоритм действия («Я всегда так поступаю»); предусмотрена ли ответная реакция на педагогическое воздействие; проявляется ли творческий характер стиля взаимоотношений (нравственная направленность, гибкость, взаимное соблюдение норм нравственных взаимоотношений, их положительный эмоциональный характер и др.); каковы применяемые способы взаимодействия (убеждение, внушение, лексика, мимика, пантомимика, интонация др.); осознается ли взаимосвязь решения данной ситуации и характера взаимодействия участников в целом.

5. Общие выводы.

На первых порах можно предложить решать задачи «за лиц», действующих в разных ситуациях: учителя, семиклассника, мамы школьника и т.д. Этот прием помогает увидеть педагогическую проблему с разных позиций, почувствовать и лучше понять эмоциональное состояние и логику действий уча-

стников ситуации. Это еще не ролевая игра, поскольку роли не исполняются, ситуация не проигрывается, а только проговаривается («по ролям»): «На месте учителя я бы...».

Однако выбрать и проговорить педагогически целесообразное разрешение ситуации проще, чем реализовать его на практике. Участие студентов в ситуационно-ролевых педагогических играх помогает им приблизиться к решению задач практической школьной жизни.

### *Общая процедура организации имитационных педагогических игр*

1. Преподаватель знакомит участников с целью и задачами данной игры (исходя из темы, задач и содержания занятия), излагает содержание ситуации.

2. В зависимости от содержания и необходимого числа действующих лиц присутствующие могут быть разделены на группы. Одну и ту же ситуацию можно проиграть несколько раз, что позволит, во-первых, увидеть и проанализировать различные ее решения; во-вторых, включить в процесс игры всех присутствующих; в-третьих, каждому проиграть несколько ролей.

Далее следует распределение ролей: классный руководитель; учитель; учащиеся, различные по своим характеристикам; директор школы; родители и др. Действие участников игры оценивают эксперты, прикрепленные к каждой группе. Кроме того, экспертами являются все присутствующие, не участвующие в игре в данный момент.

3. Для того чтобы облегчить вхождение в роль, участникам можно раздать карточки с характеристикой действующих лиц и описанием начала их действий (слова, тон, жесты, настроение и прочее).

Предлагается в течение нескольких минут обдумать роль, ситуацию, выбрать линию поведения, войти в образ, после чего ведущий снова излагает содержание ситуации и, подводя к кульминационному моменту, предоставляет слово исполнителям. (Исходя из целей и содержания игры, педагог может предложить начать импровизацию без предварительной подготовки.)

4. Собственно имитационная игра. Участники сначала разыгрывают роли по предложенному тексту (или импровизируют сами, учитывая полученную информацию), развивают и завершают ситуацию.

5. После того, как все группы покажут свое развитие и завершение ситуации, начи-

нается коллективное обсуждение предложенных решений: слово предоставляется «экспертам», анализирующим действия каждой группы (желательно прослушивать фрагменты магнитофонных записей игры). Продолжают обсуждение ведущий и все присутствующие «по кругу» по уже приведенному плану.

6. В заключение занятия педагог подводит итоги, обобщая выводы, сделанные студентами при обсуждении.

Имитационные педагогические игры условно можно разделить на три группы: ситуационно-ролевые игры-упражнения, собственно ситуационно-ролевые игры и деловые игры.

#### *Ситуационно-ролевые игры-упражнения*

Основная цель этого вида игр – развитие педагогических способностей, формирование конкретных умений, качеств личности будущего учителя, выработка умений решать педагогические задачи.

Для осуществления игры из содержания ситуации взаимодействия учителя и школьников вычленивается небольшой фрагмент, имитация которого позволяет решить поставленную задачу.

Важно, чтобы каждый участник занятия выполнил упражнение, сам проанализировал, насколько ему удалось справиться с заданием (рефлексия).

#### *Ситуационно-ролевые игры*

Этот вид игр более сложен для исполнения, поскольку проигрывается большая по содержанию, сложная по исполнению, по взаимосвязям (отдельных компонентов содержания, участников) ситуация. Причем, важно, чтобы ситуация получила развитие, а не заканчивалась проигрыванием только заданного сюжета. Необходимо научиться видеть «последствие» принятого решения и с этой позиции анализировать его педагогическую эффективность.

Большое место в таких занятиях должно отводиться анализу выполнения задания, анализу умения студентов понять позицию ученика, объяснить его действия, почувствовать его эмоциональное состояние (эмпатия) и, что особенно важно, научиться анализировать свои действия в роли, используя знания психологии, педагогики, методики воспитания.

При организации ситуационно-ролевых игр следует обратить особое внимание на следующие обстоятельства: во-первых, как можно более полно изложить условия, в которых происходит действие, содержание ситуации, характеристики участников; во-вторых, дать время и помочь каждому участнику полнее осознать, почувствовать себя не «на месте» действующего лица, а самим этим действующим лицом. В противном случае, как показывает опыт, участники игры действуют на интуитивном уровне – «от себя», а ситуация и ее развитие не полностью имитируют реальную школьную жизнь. Все это снижает эффективность игры и интерес к ней студентов.

#### *Деловые игры*

Эта группа игр отличается от предыдущих тем, что они направлены на формирование профессиональных и деловых умений будущих учителей: умений методически грамотно организовывать сотрудничество педагогов и учащихся на уроках и во внеурочной деятельности; распределять поручения, планировать, контролировать деятельность учащихся. Их основная задача – вооружить студентов технологией педагогической деятельности.

Организуя деловые педагогические игры, важно помнить, что проигрываются и анализируются не отдельные ситуации, а большие фрагменты уроков, родительских собраний, внеурочных дел или целиком дела.

С точки зрения организации деловые игры представляются более сложными, поскольку их подготовка требует большего времени и самостоятельности студентов, более полного вхождения в игру и в роль, импровизации. При этом роль преподавателя-организатора игры – консультирующая.

Проведение деловых игр осуществляется в три этапа и может занимать и одно и более занятий в зависимости от сложности задач и содержания.

*1 этап – подготовка.* Совместно с преподавателем обсуждается содержание занятий (конкретное дело: урок, классный час, вечер отдыха, родительское собрание и др.); распределяются роли.

С этого момента каждый участник игры начинает «действовать» в роли, то есть: как школьник изучает материал урока, либо выпускает газету, готовится к выступлению на школьном (классном) вечере отдыха и т.п. «Классный руководитель» может контроли-

## ИМИТАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СПОСОБ И СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

ровать выполнение поручения, если это необходимо по условиям игры; «учитель» готовит к уроку дидактический материал и т.п.

**2 этап – собственно игра.** Преподаватель, ведущий занятие, сообщает цель, задачи, условия, содержание игры, необходимые характеристики участников, предоставляет слово главному действующему лицу: «классному руководителю», «учителю», «директору школы» и др.

Игра может проходить в течение нескольких занятий, если это обусловлено целью самой игры. Например, если подготовка осуществляется не предварительно, а во время занятий, то необходимо проиграть ситуации совместного планирования, распределения поручений, организации советов дела и т.п.

**3 этап – обсуждение результатов деловой игры.** Анализ осуществляется в двух планах. Во-первых, обсуждается, насколько достигнута цель занятия: сформированы ли умения организовывать сотрудничество, деятельность школьников; насколько методически грамотно проведены урок или внеурочное дело; творчески ли использовались знания; насколько педагогически целесообразно применялись те или иные способы общения и т.д. Во-вторых, анализируется роль каждого в игре, оценивается вклад каждого участника в итог, результат игры, выясняется, что получилось, что не удалось и почему; какие качества – деловые, личностные – проявились в ходе игры и как они повлияли на ее ход и результат (рефлексия). Анализ заканчивается общими выводами и советами по совершенствованию педагогического мастерства.

### *Советы по организации и проведению имитационных педагогических игр*

1. Организатору имитационных педагогических игр необходимо хорошо освоить технологию их проведения. Неудавшиеся эксперименты в ходе игр могут привести к провалу, потере интереса участников.

2. Необходимо создавать, несмотря ни на что, атмосферу доброжелательности, взаимного уважения.

3. Руководитель не должен стоять «над» участниками, морализировать, делать замечания (если это необходимо, то очень мягко), декларировать свое мнение, поскольку это превращает занятие в традиционный урок. Полезным является его участие в игре в роли

школьника, родителя или другого персонажа в соответствии с содержанием.

4. Стараться включить в игру всех присутствующих, не обходя никого своим вниманием. Руководитель в ход игры не вмешивается.

5. Соблюдать принцип последовательного усложнения заданий.

6. При обсуждении хода и результатов игры речь должна идти о достоинствах и неудачах не конкретного студента, а «действующего лица» (учителя Н.А., школьника Игоря, бабушки Т.К. и т.п.).

7. Не забывать, что любое игровое занятие независимо от его темы и задач имеет свою логику.

8. В ходе *полного* игрового занятия можно выделить этапы:

- аутотренинг и упражнения игрового тренинга («разминка» дает нужный эмоциональный настрой);
- формулирование задач занятия;
- изложение и обсуждение содержания занятия (содержание ситуации, упражнения, фрагмента урока, взаимоотношения и взаимодействия участников игры и др.);
- определение действующих лиц и исполнителей, выяснение заданий участникам;
- вхождение в роль и ситуацию (обдумывание содержания и стратегии, ответы на вопросы, уточняющие условия, выяснение характеристик и др.);
- процесс игры желательно фиксировать протоколом, магнитофонной записью и другими средствами, он не должен прерываться руководителем;
- обсуждение, анализ, выводы руководителя занятия.

Организация и проведение имитационных педагогических игр позволяет, прежде всего, персонифицировать знания студентов, способствовать формированию их педагогической направленности, снять субъективную тревожность перед педагогической практикой, наконец, и это самое важное, помогает творческому развитию и самоактуализации личности.