

---

## **НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ НОВЫХ ОРГАНИЗАЦИОННЫХ ФОРМ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА**

**А.А. Власенко, Н.М. Жданова, В.И. Кузьминов**

Филиал РУДН, г. Ессентуки

Кафедра математики и информатики  
Российский университет дружбы народов  
*Ул. Миклухо-Макля, 6, Москва, Россия, 117198*

Статья посвящена исследованию сущности новых организационных форм, в частности, деловых игр, их классификации и возможностям применения в процессе предвузовской и вузовской подготовки российских и иностранных студентов.

Развитие молодого поколения происходит в социальном пространстве, которое не только постоянно предъявляет требования, предписания, санкции, ограничения, но и дает свободу выбора форм, способов, порядка и меры их использования [2]. В современных условиях нынешние выпускники должны обладать умением находить нужную информацию, обрабатывать ее, анализировать, в наглядно-доступной форме доносить ее до потребителя, зачастую преобразуя эту информацию в диаграммы, графики, таблицы, схемы и т.д. Естественно, это этапы первичной обработки информации, которые уже сами по себе подразумевают достаточно высокий уровень информационно-коммуникационной компетентности начинающего специалиста. Используя логические умозаключения, математические методы, имея свой собственный опыт или основываясь на достоверно известных фактах, современный профессионал должен предложить предприятию или фирме творческие пути использования обработанных данных. Ускорение темпов развития фундаментальной науки и усложнение современных технологий требуют, чтобы дипломированный специалист XXI в. обладал умениями и навыками самообразования, самообучения, самоконтроля, чтобы в ногу со временем самосовершенствоваться и соответствовать профессиональным требованиям, предъявляемым к современным специалистам.

Учитывая сказанное, становится понятно, почему в настоящее время наблюдается широкомасштабное применение Интернета в учебном процессе, причем интернет-технологии используются во всех формах получения образования. Информатизация учебного процесса позволяет организовать и контролировать работу каждого студента на занятии, учитывать характер познавательной деятельности, основанной на применении объяснительно-иллюстративного, репродуктивного, частично-поискового и исследовательского методов.

Современный педагогический процесс ориентируется на применение новых организационных форм обучения, важнейшей из которых является деловая игра. Авторы статьи, обобщая свой педагогический опыт работы в РУДН и в филиале РУДН в г. Ессентуки предприняли попытку описания особенностей организаци-

онных форм в современном вузовском процессе обучения, трактования категории «деловая игра», наиболее известных ее разновидностей и возможностей эффективного внедрения деловых игр в процесс предвузовской и вузовской подготовки не только российских, но и иностранных студентов.

Анализ исследований по развитию основных (классических) и новых организационных форм обучения, а также результаты проведенного внутривузовского эксперимента позволили авторам сделать вывод о том, что современные организационные формы опираются на мировоззренческую идею свободы выбора, которая начала формироваться еще в философских трудах Ж.-Ж. Руссо, утверждавшего в своем сочинении «Эмиль, или О воспитании», что в воспитании не должно быть насилия. Задача педагога, таким образом, заключается в том, чтобы, опираясь на естественные наклонности обучаемого, в естественных условиях, научить его пользоваться свободой для воспитания творческой, деятельной, всесторонне образованной личности.

Наше представление о ситуации выбора как фундаменте системы организационных форм предвузовской и вузовской подготовки — это представление о контролируемом педагогом выборе, актуализирующим необходимость поиска и предпочтения одной из скрытых или явных альтернатив. Следовательно, использование ситуаций выбора в педагогическом процессе приводит к расширению его возможностей через насыщение его педагогических функций (стимулирующей, ориентировочной, диагностической, корректирующей, развивающей, воспитательной). Это обусловлено в первую очередь тем, что отношения между педагогом и обучаемым строятся на основе постепенной передачи педагогических функций обучаемому по мере формирования у него качеств субъекта деятельности. Деятельность, в которую включается обучаемый, ставит его перед необходимостью принимать решение, т.е. определять цель, предмет, мотивы, находить средства адекватной цели, нести ответственность за результат и создает условия для формирования его профессиональной компетентности. Система организационных форм, в свою очередь, базируется на системе педагогических требований, элементами которой являются постепенность включения ситуаций выбора, реальность выбора, совпадение зоны выбора с зоной интересов, успешность деятельности как основа для расширения свободы выбора, приоритет ответственности педагога. В условиях свободы выбора в процессе принятия решения происходит объективация установок и ценностей личности, что открывает дополнительные возможности для модификации и развития системы организационных форм. Рассуждая далее, мы предположили, что формирование профессиональных творческих навыков и умений будущих специалистов в активном учебном процессе происходит наиболее эффективно при использовании новых организационных форм. Обратимся к наиболее известной форме — деловой игре.

В современной педагогике дидактическая игра определяется как форма организации обучения, воспитания, развития и адаптации личности к условиям окружающей социальной среды, которая осуществляется преподавателем на основе целенаправленной организации активной деятельности обучающихся по специ-

ально разработанным правилам, с учетом содержания конкретной темы, целей проведения данной игры (обучающей, закрепляющей, контролирующей), помогающей преодолеть чувство неуверенности в себе, трудности в общении (тем более на неродном языке), развить умение отстаивать свое мнение, аргументированно доказывать, корректно дискутировать и уметь признавать свои ошибки, делая конструктивные выводы. Мы считаем так же, как и В.А. Трайнев [6], что этот вид деятельности максимально рассчитан на самоорганизацию обучающегося, моделирует опыт человеческой деятельности и общения, способствует развитию креативного мышления. В нем «...сочетаются два принципа обучения: принцип моделирования будущей профессиональной деятельности и принцип проблемности». Игра относится к более древним формам обучения, чем лекционные или семинарские занятия, но ее дидактические принципы еще не до конца раскрыты. Игре как особой форме обучения и взаимодействия человека с окружающим миром посвятили свои научные труды Платон, Аристотель, Кант, Гегель и другие ученые [5]. Особую роль в становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения. Первая российская деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирштейн в СССР в 1932 г. [1]. Метод получил признание и стал бурно развиваться, но в 1938 г. деловые игры были запрещены. Только после внедрения деловых игр в США в 1956 г., разработанных Г. Дюпюи, Ф. Грей, Р. Прюдом и др., они получили второе рождение и в СССР в 1960 г.

Блестящий исследователь игры Д.Б. Эльконин называет игру арифметикой социальных отношений, он считает, что игра по своей природе социальна, что она спроецирована на объективное отражение мира, человеческих и деловых отношений и трактует игру как «деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых» [9. С. 175].

Данная форма общения, как правило, носит событийно-диалогический характер и представляет собой диалоги личностей, каждая из которых имеет свой внутренний мир и право на принятие собственного решения, свои биологические, духовные, социальные и экзистенциальные потребности, разные уровни социального положения, сознания и социальной активности. Таким образом, мы рассматриваем имитационные формы организации занятий как общение обучаемых с различными мировоззрениями, системами воспитания, менталитета, поведения. Основными особенностями деловых учебных игр ученые считают формирование у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике; приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятия индивидуальных и коллективных решений; развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере; формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации. Игра позволяет создать для участников условно-реальную ситу-

ацию, в ее рамках обучаемые могут пережить в «свернутом» виде обстоятельства, которые необходимо учесть, могут понять на основе собственного опыта свое состояние и состояние партнеров.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения. Обучение, как правило, включает два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты обеспечивают дидактический опыт учащихся. Обогащать этот опыт, научить их самостоятельно совершенствовать приобретенные умения помогают развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки и т.д. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, но только наряду с традиционными формами обучения. В этом случае возникает дополнительная заинтересованность, освобождающая от рутинности обычной учебной деятельности, и студент может проанализировать, какие виды работ приводят его лично к большему успеху, познает свои сильные и слабые стороны, учится с максимальной эффективностью использовать все свои способности при достижении поставленной цели. «Игровые коллизии вызывают стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это — творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения — потребность учиться, знать» [7].

К основным концептуальным положениям игровых форм обучения относятся развитие и формирование творческой индивидуальности; осознание уникальности своего интеллекта; свобода выбора; свобода участия; наличие равных возможностей для самореализации; формирование предпринимательской деловитости и другие.

Процедуры игр синхронизируют и координируют творческую мыследеятельность группы студентов. Таким образом, во время игры возникает своеобразный временный научно-исследовательский коллектив, общий интеллектуальный потенциал которого превосходит потенциал отдельно взятого студента. В рамках игры одновременно осуществляется многоцелевая деятельность: идет поиск решения проблем, осуществляется интенсивное обучение, проводится коррекция психического состояния участников игры, ведется консультирование, идет развитие творческих способностей участников, коррекция их установок и т.д.

Возможность эффективного решения многоаспектных проблем появляется за счет погружения участников игры в особую атмосферу и вовлечение их в решение не только учебной, но и вполне реальной проблемы, соответствующей выбранной ими профессии. Таким образом, творческое мышление осуществляется в пределах проблемно-конфликтной ситуации, активизация участников игры достигается путем их постановки в ситуацию, когда нет готового решения или оно им не известно. Все это актуализирует потребность в самосовершенствовании, переоценке имеющегося опыта и знаний, активизирует процесс самомобилизации.

Как отмечал Фергюсон, «творческие способности не создаются, а высвобождаются». Мы считаем, что именно игровые организационные формы обуче-

ния способствуют «высвобождению» творческих возможностей обучаемых, повышению интеллектуального уровня и профессиональной компетентности. В этой связи отметим, что мысль о необходимости разработки эффективных методов решения творческих задач высказывалась давно, со времени древнегреческого математика и философа Паппа Александрийского, который в своих сочинениях «Математическое собрание» впервые использовал термин «эвристика». Однако лишь в середине XX в. стало очевидно, что создание таких методов не только желательно, но и необходимо. Появление методов активизации перебора вариантов — знаменательная веха в истории человечества. Впервые была доказана на практике возможность — пусть в ограниченных пределах — управлять творческим процессом. Творческое мышление имеет свои отличительные черты и не тождественно интеллекту. Оно пластично, т.е. творческие люди могут предложить множество решений в тех случаях, когда обычный человек может найти лишь одно или два. Оно подвижно, т.е. для творческого мышления не составляет труда перейти от одного аспекта проблемы к другому, не ограничиваясь одной-единственной точкой зрения. Оно оригинально, порождает неожиданные, непривычные решения. Креативность как показатель творческих возможностей человека понимается многогранно. Известный психолог Гилфорд отмечает, что наиболее важными сторонами креативности являются факторы открытия (способность развивать информацию сверх того, что дает стимуляция) и факторы дивергентного мышления (способность выходить в различные направления над пространством решаемой проблемы, отойти от системы привычных методов решения) [3].

В рамках проводимого авторами исследования под креативностью понимается «самовыражение личности будущего специалиста, способность думать в неисследованных областях без влияния обычаев, свойственных для прошлой практики» [8].

В связи с этим уместно исследовать возможности коммуникационного процесса как стержневого компонента системы новых организационных форм обучения, стимулирующего критическое, конструктивно-творческое мышление студентов, позволяющего анализировать проблемные ситуации, участвовать в ролевых и деловых играх и мозговой атаке.

Известно, что коммуникационный процесс является одной из подсистем системы общения, системы, являющейся важнейшим социально-психологическим механизмом взаимодействия в любой профессиональной деятельности [4]. Нам представляется, что именно на данный социопсихологический механизм опирается функционально-ролевая деятельность современных специалистов.

Коммуникация представляет собой специфический обмен информацией, процесс передачи эмоционального и интеллектуального содержания, причем условиями ее осуществления являются конвенциональные ограничения (соблюдение правовых, социальных норм, а также правил внутреннего распорядка), ситуативные ограничения (учет ситуации общения, создание пространственной среды с использованием адекватных коммуникативных средств). Коммуникационный

процесс может быть реализован в одной из трех коммуникативных форм: *монологической форме*, характеризующейся преобладанием коммуникативных действий или высказываний педагога как организатора процесса делового общения; *диалогической форме*, в которой обучаемые взаимодействуют и взаимно активны; *полилогической*, организующей многостороннее общение, которое чаще всего носит характер своеобразной борьбы за овладение коммуникативной инициативой и связано со стремлением максимально эффективной ее реализации.

Мы доказали экспериментально, что наиболее эффективное развитие компетентности и мобильности будущих специалистов в активном учебном процессе происходит при использовании таких организационных форм технологии свободного выбора в учебном процессе, как имитационные деловые и ролевые игры, «круглые столы», конференции, дискуссии, триггер-занятия — творческая самостоятельная работа в мини-группах под руководством «наставника» из числа студентов.

В рамках деловых игр нами спроектирована система информационно-дидактических средств проведения практических занятий по математике и информатике с будущими экономистами. Такая система включает обучающую программу с глоссарием по математике и информатике и тестовые задания, что позволяет увеличить эффективность познавательной деятельности российских и иностранных студентов.

В процессе разработки деловой игры преподаватель выполняет системно-структурный анализ экономических задач, связанных с определенной математической темой. Например, в рамках темы «Элементы линейной алгебры» изучаются задачи исследования эффективности предприятия, учебные материалы темы «Элементы аналитической геометрии на плоскости» используются при определении кривых спроса и предложения при построении паутиной модели рынка, а применение производной позволяет определить максимализацию прибыли.

Результаты педагогического эксперимента, проведенного авторами на факультете русского языка и общеобразовательных дисциплин РУДН и в филиале РУДН в г. Ессентуки, показали, что использование деловых игр позволяет оптимизировать процесс обучения, что в условиях свободы выбора в процессе принятия решения происходит объективация установок и ценностей личности студента, следовательно, открываются дополнительные возможности для модификации коммуникативного процесса и развития самой системы организационных форм, в том числе, и деловых игр.

## ЛИТЕРАТУРА

- [1] Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. — Рига: Авотс, 1989.
- [2] Власенко А.А. Роль образования в межэтнической интеграции народов Северного Кавказа // Государственная национальная политика и межэтнические отношения. Симпозиум I. Материалы V Международного конгресса «Мир на Северном Кавказе через языки, образование, культуру». 8—12 октября 2007 года. — Пятигорск: ПГЛУ, 2007. — С. 9—10.

- [3] *Гилфорд Д.П.* // Психология мышления. — М.: Прогресс, 1965.
- [4] *Жданова Н.М., Кузьминов В.И.* О некоторых особенностях развития коммуникационного процесса на предвузовском этапе обучения // XX Всероссийская научно-методическая конференция «Совершенствование качества профессионального образования в университете». — Братск, 2007. — С. 47.
- [5] *Пискунов А.И.* Хрестоматия по истории зарубежной педагогики. — М.: Просвещение, 1981.
- [6] *Трайнев В.А.* Деловые игры в учебном процессе. — М.: Дашков и К, 2002.
- [7] *Шмалов С.А.* Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа, 1994.
- [8] *Шмелева С.В.* Функциональная модель информационно-коммуникационной готовности юристов как цель их обучения в вузе. — Калининград: БГА РФ, 2002.
- [9] *Эльконин Д.Б.* Психология игры. — М., 1999.

## **ABOUT SOME ASPECTS OF APPLICATION OF SOME NEW ORGANIZATION FORMS IN HIGHER SCHOOL ACADEMIC PROCESS**

**A.A. Vlasenko, N.M. Zdanova, V.I. Kuzminov**

Branch of Peoples' Friendship University of Russia, Essentuki

Department of Mathematics and Informatics  
Peoples' Friendship University of Russia  
*Miklucho-Maklay str., 6, Moscow, Russia, 117198*

This article is devote to researches of the essence of new organization forms, particularly, business games, their classifications and possibilities use in the process of pre-high and high school learning of Russian and foreign students.