

**«URBANİKA» AS THE FIELD OF UNIVERSITY'S PEDAGOGY.**

The article deals with the problem of perception of the city by pedagogues and students not just as a sphere of cultural social practice, but as a living creature. The experience of the NTU "KPI" G.Hotkevich Ethnographic museum "Slobojanski Scarby" for safeguarding the historical buildings of Kharkov is being analyzed.

*Стаття надійшла до редакції 03.06.2010*

**УДК: 159.99.404**

*Попова Г.В., Павлик Е.М.  
Харьков, Украина.*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ  
БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ К ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В настоящий период развития высшего образования переход Вузов от традиционно авторитарной педагогики к адаптивно гуманистической предполагает реализацию 2-х тесно между собой связанных задач:

– внедрение личностно ориентированных технологий обучения, обеспечивающих его индивидуальную направленность;

– перевод обучения на субъектную основу с установкой на саморазвитие личности.

Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации. Если раньше полученные в Вузе знания, могли служить человеку в течение всей его трудовой жизни, то в наше время стремительного роста информации их необходимо постоянно обновлять. Обновление знаний личности может быть достигнуто главным образом путем самообразования, что требует от человека познавательной активности и самостоятельности. Эти способности проявляются и развиваются в деятельности. Отсутствие условий для проявления активности и самостоятельности приводит к тому, что они не развиваются.

Использование методов активного обучения (АО) в педагогической практике во многом решает проблемы активизации учебной деятельности в вузах. Активное обучение представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством комплексного использования психолого-педагогических и организационно-управленческих средств. Так или иначе, методы АО лежат в основе всех современных педагогических теорий и технологий. Большинство из них направлено на введение в обучение эмоционально-личностного контекста профессиональной деятельности, на развитие мышления, познавательной активности, познавательного интереса в целом. [2, 3, 5]

Р.М. Грановская отмечает, что отличительной особенностью всей группы активных методов (метод конкретных ситуаций, метод инцидента, мозговая атака, деловые игры, метод погружения, тренировка чувствительности и др.), во-первых, является то, что обучение проводится в ситуациях, максимально приближенных к реальным, позволяя материал, подлежащий усвоению, ввести в цель деятельности, а не в средство; во-вторых, осуществляется не только сообщение знаний, но и обучение умениям практического использования, что, в свою очередь, требует формирования определенных психологических качеств, и, наконец, в-третьих,

организуется формирование качественно иной установки на обучение в эмоционально-насыщенном процессе коллективного творческого труда. [1]

Л.А. Петровская и ряд ее единомышленников считают, что методы АО формируют у человека умение управлять стилем своего поведения за счёт сознания того, как он воспринимается окружающими, какие действия провоцируют их симпатию или антипатию. В процессе использования АО развиваются такие личные качества, как чувствительность, восприимчивость к психическому состоянию окружающих людей, их установкам и стремлениям, способности почувствовать состояние другого человека, поставить себя на место другого, взглянуть на вещи с точки зрения партнера. Это помогает выработать умение оптимально мотивировать и стимулировать человека к деятельности. [4]

Использование в учебном процессе деловых игр, дискуссий и др методов АО значительно укрепляет связь «студент-преподаватель», раскрывает творческий потенциал каждого студента и позволяет оценить степень готовности к практической деятельности.

Методы АО при умелом применении позволяют решить одновременно три учебно-организационные задачи:

1. подчинить процесс обучения требованиям реальной практической деятельности;
2. обеспечить активное участие в учебной работе как подготовленных студентов, так и не подготовленных;
3. установить непрерывный контроль за процессом усвоения учебного материала.

#### **Изложение основного материала.**

Среди методов АО одними из самых перспективных для формирования конкретных навыков по нашему мнению являются игры, в том числе деловые игры. Сущностью деловой игры в вузе является воссоздание в студенческой аудитории условий, содержания и динамики производства, отношений занятых в нем людей. При этом с помощью имитационной и игровой моделей задается целостный контекст профессиональной деятельности специалиста, социальное и психологическое содержание его труда. Игру можно рассматривать как "моделирование по реальной деятельности специалиста" в тех или иных специально созданных педагогических ситуациях. Деловая игра выступает как средство и метод подготовки и адаптации к трудовой деятельности, социальным контактам в профессиональных ситуациях. Целью деловой игры могут являться обучение участников тем или иным приемам управления, тестирование их деловых навыков и квалификации, а также поиск оптимальных вариантов действий в различных условиях.

Целью данной статьи является описание опыта применения методики игрового проектирования при подготовке будущих психологов старших курсов (4 курс) к практической работе.

В рамках обучения студентов очной формы по специальности «психология» нами применялась такая педагогическая технология, как игровое проектирование.

Под игровым проектированием мы будем в дальнейшем понимать процесс организации игрового взаимодействия студентов, творчески разрабатывающих в ходе групповой работы проект реальной деятельности психолога. Для студентов, обучающихся по специальности «психология» при организации игрового проектирования и создании проекта был выбран такой профессиональный процесс психолога-практика, как создание тематической тренинговой программы. Проектирование тренинговой программы представляет собой важное профессиональное умение психолога. Работа по проектированию тренинговой программы является трудоемкой и обычно проходит за рамки учебного процесса.

Основной целью игрового проектирования для каждой команды студентов было создание «продукта» - тренинговой программы, дополнительной целью в рамках этого

ігрового взаємодіяння було рекламування пропонуваної програми. Таким образом, участвуя в ігровому проектуванні тренінгової програми, студенти могли придбати різноманітні корисні професійні навички.

При організації ігрового проектування викладачами були використані наступні методи розвитку навичок креативного мислення: аукціон ідей, мозговий штурм, ролева експертиза, обмін думками на форумах (конференціях). В якості специфічного методу, сприяючого виникненню тренінгових навичок була використана фасилітація со сторони викладачів при розробці студентами ролевих ігор по вибраній програмі тренінгу. Створення ролевої гри (РІ) є свого роду мистецтвом, тому формалізувати процедури підготовки і проведення дуже складно. Тем не менше можна виділити ряд підходів і принципів, що дозволяють виробляти РІ і використовувати їх в виховних, освітніх і інших цілях. [5, 6]

В ході фасилітації нами використовувалися наступні основні етапи в підготовці і проведенні РІ і найбільш важливі моменти в цій роботі:

- вибір набору ролей і деталізація їх опису (залежить від матеріалу, цілей і тривалості гри);

- визначення наявності конфліктуючих ролей (обов'язкова умова будь-якого ролевого набору, персонажів, чий інтерес неможливо узгодити);

- визначення наявності суперечностей між ролями (це дозволяє запускати гру, змагання, в якому невідомо, хто переможе).

Ігрове проектування мав наступні етапи:

1. В початку процесу ігрового проектування була поставлена мета – організувати робочі мікрогрупи. В кожній з двох навчальних груп цього курсу були сформовані мікрогрупи, які оформили своє названня і вибрали тематику проектуваної тренінгової програми, провели первинний інформаційний пошук по вибраній проблематиці. Всього в 2 навчальних групах було сформовано 5 мікрогруп (по 5-7 осіб). Цей етап займав приблизно тиждень.

2. Мікрогрупи почали роботу з дослідження тренінгових інтернет-пропозицій, як відображаючих тенденції пропозицій тренінгового ринку в Україні і в ближньому зарубіжжі (Росії, Білорусії і др.). На основі даної інформації студенти ознайомилися з тематикою, структурою і формою просування тренінгових програм, сфокусувалися на популярності тренінгових пропозицій, ціні тренінгових послуг в різних регіонах. Дослідження пропозицій тренінгових послуг в Інтернеті проводилося впродовж 2 тижнів. Організаційно воно проводилося індивідуально членами мікрогруп. При цьому всередині мікрогруп розподілялися напрями пошуку, проводилися регулярні консультації один з одним. Закінчився етап оформленням загального звіту і опублікуванням результатів в великій навчальній групі в формі доповідей на загальній конференції. Після закінчення обміну інформацією і своєрідної взаємної експертизи розробок всіх команд, викладачі оцінювали зроблені розробки і ход їх експертизи, а також вносили корективи в загальний проект.

3. Наступним етапом роботи мікрогруп було проведення маркетингового дослідження шляхом опитування потенційних споживачів тренінгових послуг серед

студентов в пределах Вуза НТУ «ХПИ». Была создана специальная анкета (совместно с преподавателями), которая исследовала мотивы участия респондентов в СПТ, мнение респондентов о потребности в тренингах разных видов. Анкетирование проводилось индивидуально участниками микрогрупп среди разных учащихся НТУ «ХПИ», затем результаты обобщались в каждой микрогруппе, оформлялись в виде отчета и докладывались в больших учебных группах на рабочих конференциях. Таким образом, даже те студенты, которые по разным причинам не участвовали в игровом проектировании, имели возможность наблюдать за процессом исследований и работы микрогрупп.

4. Основным этапом игрового проектирования был процесс создания программы СПТ по выбранной проблематике. Преподавателями был дан следующий алгоритм составления программы:

- Участники (на кого рассчитан тренинг)
- Цель
- Задачи (конкретизируют цель)
- Перечень тренируемых навыков (указывать конкретно. Например: умение слушать, устанавливать положительный контакт, регулировать эмоциональное состояние и
- Содержательная программа (излагается по блокам относительно конкретных задач)
- Внутри каждого блока тренинговой программы предполагается описание игр и технологии их проведения. Возможны описания вариантов, трудностей и типичных ошибок проведения.
- Перечень необходимого оборудования, материалов и времени для различных процедур тренинга.
- Приложения в виде когнитивных опор (кратких схем, иллюстрирующих теорию)
- Результаты тренинга: что получает участник (документацию, сертификаты, навыки, умения, знания, помощь, развитие в определенной сфере и т.п.)
- Формы работы: тренинг или тренинг-семинар, тренинговая мастерская.
- Методы (информационные блоки, деловые, ролевые игры, упражнения, кейсы, психогимнастика, групповые дискуссии, психодиагностический практикум, видеотренинг и т.д.)
- Продолжительность: указывается формат работы (марафон, полумарафон, разовые занятия в определенном пространстве времени)
- Ведущие программы: кто ведет, регалии, опыт, краткая характеристика
- Адрес проведения, контактные телефоны, условия
- Стоимость участия для организаций и для частных клиентов.

Тренинговая программа в каждой микрогруппе была оформлена в виде общей письменной работы и как главная составляющая часть входила в отчетную документацию каждой микрогруппы.

5. Завершающим мероприятием игрового проектирования тренинговых программ в микрогруппах было создание презентации программы в электронном виде и предъявление своей презентации на итоговом форуме. Этот этап был полностью творческим и рассчитанным на работу в сплоченных к этому моменту командах. В качестве экспертов на подведение итогов были приглашены ученые и практики психологи из других вузов и городских организаций: Егорова Э.Н. – к. психол. н, доцент, председатель научного общества «Ассоциация профессиональных психологов г. Харькова»; Головнева И.В. - к. психол. н, доцент, заведующая кафедрой общей и прикладной психологии ХГУ «НУА», сертифицированный тренер; Безущак О.Н. – руководитель коммерческой тренинговой компании «Брейн», сертифицированный тренер и др.

Приглашенные эксперты отметили высокий уровень подготовки и предъявления тренинговых программ участниками игрового проектирования. Было отмечено, что одним из важных условий овладения предметной информацией в ходе деловых игр является организация регулярной личностной рефлексии как метода осознания возможностей собственной эффективности в конкретной деятельности. Используя рефлексию по результатам игрового взаимодействия, студенты критически анализируют достижения собственной деятельности, самокритично вычлняют барьеры, препятствующие им.

В процессе наблюдения за разными стратегиями участия студентов в игровом проектировании нами были выявлены характерные барьеры в овладении студентами культурой учебно-исследовательской деятельности. В соответствии с рейтинговой оценкой к ним можно отнести:

1. отсутствие устойчивой системы ценностных ориентаций на творческую самореализацию и саморазвитие в учебно-исследовательской деятельности;
2. отсутствие чувствительности к противоречиям, ощущение их внешней "заданности" условием учебно-исследовательской задачи;
3. стереотипность мышления, познавательной деятельности, общения;
4. отсутствие интеллектуальной активности и продуктивности, инициативы на всех логических этапах учебно-исследовательской деятельности; стереотипность личностно значимых целей учебно-исследовательской деятельности;
5. низкий уровень общей культуры студента (данный барьеры в основном соответствовал тем студентам, которые по разным причинам не участвовали в игровом проектировании).

Студенты – участники в ходе итогового анкетирования высказали следующие мысли по поводу пройденного пути:

- в ходе игрового проектирования резко расширились горизонты представлений о будущей реальной профессиональной деятельности психолога-практика;
- участники испытали эффект синергии от деятельности в команде,
- удовольствие от совместной творческой активности,
- заинтересованность практической деятельностью психолога;
- приобрели конкретные практические навыки работы психолога по созданию тренинговой программы и ее продвижению;
- приняли для себя личное решение о самосовершенствовании в как психолога – организатора тренинговых групп

**Выводы.** Таким образом, в ходе проектирования тренинговых программ студенты имели возможность приобрести следующие компетенции:

- овладеть стратегией построения программы социально-психологического тренинга (СПТ);

- овладеть профессиональным инструментарием (тренинговые мероприятия);
- научиться исследовать «спрос» и «предложение» на рынке тренинговых услуг, проводить тематическое маркетинговое исследование;
- рекламировать и продвигать тренинговый продукт; позиционировать себя, как специалиста-психолога.

Отзывы студентов и преподавателей об игровом проектировании, которое моделирует профессиональную деятельность психолога-тренера, говорят о том, что этот вид занятий является хорошей школой подготовки и развития выпускников, их профессиональных умений и креативных способностей. Студенты высоко оценивают эффективность активных методов обучения, им интересно принимать участие в занятиях с использованием АО, т.к. они приближаются к творческой практической работе психолога.

Перспективой данного направления научно-педагогической деятельности является организация регулярной практики по апробации разработанных студентами тренинговых программ.

Список литературы: 1. Грановская Р.М. “Элементы практической психологии” – М.: МГУ, 1982. 964 с. 2. Гузеев, В. В. “Методы и организационные формы обучения” М. : Нар. образование, 2001. - 127с. 3. Ляудис В.Я. Инновационное обучение: стратегия и практика. – М., 1994. 4. Петровская А.А. Теоретические и методические проблемы социально-психологического тренинга. – М.: МГУ, 1982. 168 с. 5. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие. СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. 536 с. 6. Старшенбаум Г.В. Тренинг навыков практического психолога: Интерактивный учебник: Игры, тесты, упражнения. – 2-е изд. – М.: Психотерапия, 2008.- 416 с.

Попова Г.В., Павлик Е.М.

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ К ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В статье описывается практика использования метода игрового проектирования при обучении будущих психологов конкретным навыкам работы тренера. Предлагаются методические приемы развития креативного мышления, активизации участия студентов в игровом проектировании. Описываются этапы проведения и методы организации тематического игрового проектирования. В работе обсуждаются возможности метода, полученные результаты наблюдений за стратегией участия студентов в игровой практике по созданию тренинговых программ. Приводится перечень конкретных компетенций, которыми овладевают студенты в ходе игровой практики.

Попова Г.В., Павлік О.М.

### **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО ПРОЄКТУВАННЯ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ ДО ПРАКТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

У статті описується практика використання методу ігрового проектування при навчанні майбутніх психологів конкретним навичкам роботи тренера-психолога. Пропонуються методичні прийоми розвитку креативного мислення, активізації участі студентів в ігровому проектуванні. Описуються етапи проведення і методи організації тематичного ігрового проектування. У роботі обговорюються можливості методу, отримані результати спостережень за стратегією участі студентів в ігровій практиці по створенню тренінгових програм. Наводиться перелік конкретних компетенцій, які опановують студенти в ході ігрової практики.

Popova G.V., Pavlik E.M.

#### **USING OF PLAYING POEKTIROVANIYA FOR PREPARATION OF FUTURE PSYCHOLOGISTS TO PRACTICAL ACTIVITY**

In the article practice of the use of method of the playing planning is described at teaching of future psychologists to concrete skills of work of trainer. The stages of leadthrough and methods of organization of the thematic playing planning are described. The methodical receptions of development of креативного thought, activations of participation of students of students, are offered in the playing planning. Possibilities of method come into question in-process, got results of looking after strategy of participation of students in playing practice on creation of the тренінгових programs. A list over of concrete competenses which students seize during playing practice is brought.

*Стаття надійшла до редакції 13.06.2010*