

УДК 37.016:159.9

И.В. КАЛАЧЕВА

Беларусь, Могилев, МГУ имени А.А. Кулешова

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Одной из мировых тенденций развития высшего образования является изменение способов организации и управления учебным процессом в вузе. Данная тенденция обусловлена реализацией в высшей школе компетентного подхода, способствующего практико-ориентированному характеру подготовки студентов. Это предполагает перевод студента «из пассивной позиции объекта учебно-познавательной деятельности в активную, рефлексивно-исследовательскую позицию субъекта» [1, с. 115]. Использование компетентного подхода предусматривает внедрение в образовательный процесс современных технологий, основанных на активных, исследовательских методах обучения, увеличение доли самостоятельной работы студентов.

Образовательная (педагогическая) технология в отечественной педагогической науке рассматривается как проект последовательно осуществляемой деятельности педагога и обучающихся, которая направлена на реализацию целей образования и обеспечивает достижение прогнозируемых результатов. Основными характеристиками образовательных технологий выступают:

- ценностные ориентации и целевые установки создателей технологии, которые лежат в основе технологии и определяют прогнозируемые результаты обучения и воспитания;
- последовательно разворачиваемая система операций и действий педагога и обучающихся, соответствующая поставленным целям-результатам, а также диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности;
- возможность воспроизведения технологии в массовой педагогической практике с учетом индивидуального стиля педагога [2].

Анализ содержания образовательной программы специальности «Психология» подтверждает необходимость использования в учебном процессе таких образовательных технологий, которые позволяют сочетать теоретические знания с высоким уровнем практико-ориентированной подготовки, необходимой для решения задач в сфере профессиональной и социальной деятельности будущих психологов. Этим требованиям в полной мере соот-

ветствуют такие педагогические технологии, как проектная, игровая и коммуникативная.

Проектная технология – это «одна из личностно-ориентированных технологий, способ организации самостоятельной деятельности обучающихся, направленный на решение задач учебного проекта и интегрирующий в себе проблемный подход, групповые методы, рефлексивные, презентационные, исследовательские и прочие методики» [3, с. 16]. Проектные технологии носят прикладной характер, поскольку их содержание и способы выполнения соответствуют содержанию и технологиям будущей профессиональной деятельности студентов.

В зависимости от доминирующего вида деятельности обучающихся выделяют следующие виды проектов [3], которые подтверждают свою эффективность в процессе профессиональной подготовки психологов:

- информационные проекты, предназначенные для сбора, обработки, анализа информации по определенной учебной проблеме или теме. Результаты выполнения этого вида проектов могут быть отражены студентами в виде реферата, статьи, схем, таблиц, видеоматериалов и др.;

- творческие проекты предполагают реализацию творческих способностей студентов, создают условия для их развития и могут быть представлены в форме мультимедийной презентации, выставки, газеты, конспекта занятия, сценария праздника и т.д.;

- исследовательские проекты моделируют ситуацию реального научного поиска в ходе выполнения учебного задания, курсовой или дипломной работы. Для их выполнения определяется цель, объект и предмет исследования, разрабатывается схема эмпирического изучения проблемы, осуществляется ее реализация, формулируются выводы, соответствующие цели и задачам исследования. Результаты проекта находят отражение в процессе участия в конкурсе проектов, в научном докладе на студенческих конференциях различного уровня, научных публикациях;

- практико-ориентированные проекты предполагают создание социально значимого продукта, которым можно было бы воспользоваться на практике как самим разработчикам проекта, так и другим психологам. Этот вид проектов, как правило, является долгосрочным (1–2 месяца) и межпредметным, реализуется в группе (2–3 студента), а его результат представляет собой либо модель психологического сопровождения определенной категории семей (например, семей, воспитывающих детей-инвалидов) или определенной категории учащихся (например, одаренных школьников), либо алгоритм деятельности психолога по разрешению определенной профессиональной проблемы.

При разработке проектов студенты проходят следующие этапы исследования: 1) анализ данных и постановка проблемы; 2) организация деятельно-

ни по разрешению проблемы; 3) осуществление проектной деятельности; 4) анализ промежуточных результатов; 5) коррекция способов и средств достижения цели; 6) итоговая рефлексия деятельности и ее оценка.

Использование метода проектов в образовательной практике имеет двойной эффект: первым (скрытым) является педагогический эффект от включения студентов в процесс приобретения знаний, формирование их личностных качеств, мотивации, рефлексии, самооценки; вторым (явным) эффектом выступает выполненный проект, представленный в виде определенного продукта учебной деятельности [3].

В процессе преподавания психологических дисциплин активно используются игровые технологии, позволяющие организовывать деловые, ролевые, имитационные игры, моделирующие профессиональные проблемы и задачи, в процессе которых осуществляются роли и функции, адекватные социальному контексту будущей профессии психолога.

С позиции обучения профессии выделяют два вида игр: учебную игру (как средство усвоения научных знаний) и игру как форму обучения профессии (как средство профессионального обучения) [4].

Цель учебной игры заключается в том, чтобы активизировать познавательную деятельность студентов-психологов, повысить их самостоятельность, сформировать необходимые личностные качества. Кроме того, учебная игра может обеспечить личностную причастность к учебному материалу, что способствует более глубокому усвоению теоретических знаний и формированию практических навыков.

Игра как форма обучения профессии способствует более глубокому усвоению профессиональных знаний через личную вовлеченность в профессиональную деятельность, а также приобретение навыков социального взаимодействия в ходе игровых действий.

В зависимости от сложности игровых форм обучения профессии выделяют три вида игр: 1) анализ конкретных профессиональных ситуаций; 2) ролевые игры; 3) деловые игры [4].

Цель метода анализа конкретных ситуаций – усвоение профессиональных знаний. Суть метода состоит в том, что студентам предлагается реальная проблемная ситуация (например, конфликт между учащимися интегрированного класса), которая характеризует определенный аспект их профессиональной деятельности. В ходе совместного обсуждения в группах выдвигаются возможные решения проблемы, а затем принимается наиболее подходящее из них. Этот метод способствует анализу профессиональных проблем, пониманию их сущности (причин проблемы, мотивации поведения участников), формированию навыка принятия решения.

Цель ролевой игры – развитие социальной компетентности (умения понимать себя и других, принимать совместные решения), а также профес-

сиональных способностей, навыков и умений. При этом студенты, находясь в реальном и игровом планах, проигрывают профессиональные и социальные отношения, учатся принимать самостоятельные решения с позиций различных социальных ролей (например, родители неуспевающего школьника на консультации у школьного психолога).

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 педагога»). Целью деловой игры является формирование целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике, совершенствование профессиональных навыков и умений, развитие социальной компетентности, повышение профессиональной мотивации. Деловая игра выступает как условная практика, где студенты приобретают новый профессиональный и социальный опыт, преодолевают разрыв теории и практики.

В процессе организации деловой игры выделяют четыре этапа [5]:

1) организационный этап, на котором определяется цель игры, актуализируются знания участников по обсуждаемой теме (например, с помощью решения кроссвордов, ответных ассоциаций), формируются группы участников;

2) подготовительный этап, на котором участники игры в ходе дискуссии или анализа видеоматериалов формулируют проблему;

3) основной этап, на котором последовательно достигается реализация цели в процессе выполнения различных заданий, таких как разработка моделей, алгоритмов и планов деятельности специалистов, экспертиза предложенных материалов и т.д., а также осуществляется представление результатов своей деятельности. На этом этапе важной функцией педагога является подведение участников к обобщениям и выводам на основе выполненного задания;

4) рефлексивный этап, в ходе которого участники игры осуществляют самооценку состоявшегося взаимодействия с помощью методов рефлексивной деятельности.

Любая игра заканчивается ее анализом, в ходе которого педагог дает характеристику процессу организации деятельности каждой группы и особенностям лидеров, указывает причины возможных ошибок и потерь времени.

При организации практических занятий по психологическим дисциплинам активно используются коммуникативные технологии (мозговой штурм, дискуссия, пресс-конференция, учебные дебаты и др.), которые направлены на организацию работы в группе, сотрудничество обучающихся.

сиональных способностей, навыков и умений. При этом студенты, находясь в реальном и игровом планах, проигрывают профессиональные и социальные отношения, учатся принимать самостоятельные решения с позиций различных социальных ролей (например, родители неуспевающего школьника на консультации у школьного психолога).

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 педагога»). Целью деловой игры является формирование целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике, совершенствование профессиональных навыков и умений, развитие социальной компетентности, повышение профессиональной мотивации. Деловая игра выступает как условная практика, где студенты приобретают новый профессиональный и социальный опыт, преодолевают разрыв теории и практики.

В процессе организации деловой игры выделяют четыре этапа [5]:

1) организационный этап, на котором определяется цель игры, актуализируются знания участников по обсуждаемой теме (например, с помощью решения кроссвордов, ответных ассоциаций), формируются группы участников;

2) подготовительный этап, на котором участники игры в ходе дискуссии или анализа видеоматериалов формулируют проблему;

3) основной этап, на котором последовательно достигается реализация цели в процессе выполнения различных заданий, таких как разработка моделей, алгоритмов и планов деятельности специалистов, экспертиза предложенных материалов и т.д., а также осуществляется представление результатов своей деятельности. На этом этапе важной функцией педагога является подведение участников к обобщениям и выводам на основе выполненного задания;

4) рефлексивный этап, в ходе которого участники игры осуществляют самооценку состоявшегося взаимодействия с помощью методов рефлексивной деятельности.

Любая игра заканчивается ее анализом, в ходе которого педагог дает характеристику процессу организации деятельности каждой группы и особенностям лидеров, указывает причины возможных ошибок и потерь времени.

При организации практических занятий по психологическим дисциплинам активно используются коммуникативные технологии (мозговой штурм, дискуссия, пресс-конференция, учебные дебаты и др.), которые направлены на организацию работы в группе, сотрудничество обучающихся.

Они позволяют формировать у студентов универсальные умения, связанные с согласованием интересов и постановкой общих целей деятельности членов группы, анализом и представлением полученных результатов, культурой доказательства собственных суждений, осмыслением и оценкой разных точек зрения, принятием групповых решений [2]. В результате будущие психологи приобретают опыт разрешения профессиональных, социальных и личностных задач, который выступает основой развития у них профессиональной и социально-личностной компетентности.

Таким образом, современные образовательные технологии способствуют более эффективному формированию у студентов компетенций, обеспечивают вовлеченность в поиск и управление знаниями, приобретение обучающимися опыта решения разнообразных задач, в связи с чем они могут активно использоваться в преподавании психологических дисциплин.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Основы педагогики : учеб. пособие / А.И. Жук [и др.] ; под общ. ред. А.И. Жука. – Минск : Аверсэв, 2003. – 349 с.
2. Жук, О.Л. Педагогические технологии в современной теории и практике образования : учеб.-метод. комплекс для студентов, получающих пед. специальность / О.Л. Жук. – Минск : БГУ, 2002. – 129 с.
3. Авраменко, В.В. Рефлексивно-деятельностные технологии в работе педагога : метод. рекомендации / В.В. Авраменко. – Могилев : УО «МГОИРО», 2011. – 63 с.
4. Герасимова, В.С. Методика преподавания психологии : курс лекций / В.С. Герасимова. – М. : Ось-89, 2007. – 144 с.
5. Учебные деловые игры в повышении квалификации учителей-дефектологов : учеб.-метод. пособие / В.В. Гладкая [и др.] ; под ред. И.Н. Логиновой. – Минск : АПО, 2006. – 168 с.