Санкт-Петербург, 2002г.

#### Реферат

###### Современные психолого-педагогические технологии обучения

Содержание

Введение

1. Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды

2. Дистанционное обучение

Заключение

Литература

Введение

В общем виде процесс обучения представляет собой процесс управления, т.е.воздействия на педагогическую систему, организацию знаний. Для успешного его осуществления в педагогической науке разрабатываются модели, способствующие оптимальному управлению в педагогических системах. К ним относятся специальные методы (методики)и технологии обучения.

В.П. Беспалькодает следующее определение педагогической технологии: ***Педагогическая технология*** – *это систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса*[[1]](#footnote-1). Отличием педагогических технологий от любых других является то, что они способствуют более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у учащихся.

В настоящее время существует множество психолого-педагогических технологий, различающихся по целям, задачам, структуре: методики ускоренного обучения (например, 25-й кадр для изучения иностранных языков; метод быстрого обучения навыкам машинописи), групповое обучение, обучающие игры и др. Многие из них используются не только в образовательном процессе, но и в других сферах. Так, например, большое распространение получили тренинги на предприятиях – деловые игры для выработки и стимулирования определенных качеств и навыков сотрудников.

С развитием информационных технологий большими темпами идет становление системы дистанционного образования – обучения через сеть Интернет, что открывает широкие возможности применению новейших психолого-педагогических методик.

Поскольку в настоящее время обучающие игры и дистанционное обучение вызывают особый интерес, именно их мне бы и хотелось рассмотреть в своей работе.

Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды.

Обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они получили распространение в 70-е годы 20 века. В настоящее время в зависимости от сферы применения существуют различные модификации обучающих игр. Так, при подготовке офицеров применяются военные игры, для актеров существуют сюжетно-ролевые игры, для бизнесменов и руководителей – специальные тренинги.

Обучающие игры выполняют **3 основные функции**:

* *Инструментальная:* формирование определенных навыков и умений;
* *Гностическая:* формирование знаний и развитие мышления учащихся;
* *Социально-психологическая:* развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая – в дидактических, последняя – в ролевых играх.

Для повышения эффективности обучающей игры ее технология должна отвечать определенным требованиям:

* + Игра должна соответствовать целям обучения;
  + Имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;
  + Необходима определенная психологическая подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;
  + Возможность использования творческих элементов в игре;
  + Преподаватель(психолог) должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры.

Любая обучающая игра состоит из нескольких **этапов:**

* + 1. Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников;
    2. Организация игрового процесса, включающая инструктаж - разъяснение правил и условий игры участникам - и распределение ролей среди них;
    3. Проведение игры, в результуте которой должна быть решена поставленная задача;
    4. Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры как самими участниками, так и экспертами ( психологом, педагогом).

Следует отметить, что в обучающих играх используется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, «мозгового штурма» и др.

Вместе с тем, в педагогике игровой метод имеет некторую специфику. В процессе обучения игра зачастую используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения.

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр можно выделить следующие их **разновидности**:

* *имитационные игры* используются в профессиональном обучении при формировании определенных производственных навыков. Так, в игре «Импод» имитируется организационно-экономическая деятельность условного швейного производства. Участники игры разрабатывают основные этапы своего швейного производства, а также применяют полученные практические навыки по моделированию и пошиву изделий.
* *сюжетно-ролевые.* В их основе лежит конкретная ситуация - жизненная, деловая или иная. Игра в этом случае напоминает театральную постановку, где каждый участник выполняет(играет) определенную роль. Это игры творческие, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности, поэтому в данном случае большое значение играет подготовка участников и разработка сценария игры.
* *инновационные игры.* Их основное отличие от других видов состоит в их подвижной структуре и проведении игры в нескольких обучающе-развивающих «пространствах» - например, с использованием компьютерных программ. Инновационные игры направлены на получение качественно иного знания с использованием новейших педагогических и информационных технологий.

Если вышеперечисленные виды игр различались по методу, то принцип выделения последних – это цель, назначение игры, состоящая в формировании определенных навыков управления конкретной ситуацией.

* *организационно-деятельностные.* В них акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. С точки зрения методов здесь больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы.
* *деловые тренинги –* этот вид подробнее будет рассмотрен ниже*.*

Эта классификация не является окончательной и может быть продолжена. Следует также отметить, что формы обучающих игр отличаются разнообразием и могут сочетаться и взаимодополнять друг друга– например, может быть ролевая деловая игра, инновационно-имитационная и т.д. Ярким примером сферы применения такого вида игр является обучение иностранному языку. В этом случае в играх сочетаются различные методы, направленные на совершенстование навыков владения языком. Так, в игре «Презентация»[[2]](#footnote-2) студентам необходимо представить свою «фирму» на получение «кредита от банка» на английском языке. Аргументируя свои позиции, они воспроизводят различные ситуации делового общения, что дает им не только возможность языковой практики, но и позволяет развить определенные деловые качества и творческие способности, которые могут быть полезны в их будущей профессии.

Одной из наиболее эффективных методик выступает *деловая игра*. В процессе ее моделирования определяется проблемная ситуация (кейс), и цель игры состоит в поиске путей ее разрешения. Деловые игры применяются как в образовательной, так и деловой сферах.

* Пример обучающей деловой игры приводился при рассмотрении игры «Презентация. Другой пример - игра ***«Новый менеджер»***[[3]](#footnote-3)(Эта игра использовалась при конкурсном отборе на должность менеджера в конкретную фирму). Ход игры включал 3 этапа – доклад кандидата, кейс-стадии(участие в конкретных ситуациях) и групповое решение проблем. Здесь от кандидатов требовалось не просто показать свои знания, но сделать это наилучшим образом, т.е. проявить компетентность и оригинальность при решении управленческих задач.

Деловые игры в образовательном процессе часто используются при изучении экономических дисциплин. Так, например, игра «Инвестор» ставит целью планирование и организацию инвестиционного проекта, что позволяет учащимся усвоить понимание целей и задач инвестиционной деятельности.

В целом в процессе деловой игры у ее участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы. Кроме того, она оказывает корректирующее влияние на психологию учащихся, т.к. лишена психологической напряженности, присущей традиционным формам обучения и ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса.

Психологические игры, проводимые для бизнесменов, позволяют выявить у них специфические качества и навыки, необходимые для управления/руководства фирмой, делового общения, создания и поддержания «духа компании». Во время психологических тренингов игры могут носить и раскрепощающий характер. Так, например, игра «Знакомство деловых партнеров» направлена на создание благоприятной атмосферы в группе.

* ***«Эффективная коммуникация»*-** пример психологического тренинга[[4]](#footnote-4)

Оновная цель тренинга состояла в обучении участников навыкам эффективного общения, т.е.такого, от которого сам человек и его слушатели получали бы удовлетворение.

В процессе тренинга (который проходил 3 дня) участники усвоили основные принципы вербального и невербального общения, получили не только коммуникативные навыки, но и навыки «обратной связи»(умение слушать), научились элементам переговорного процесса и поведению в конфликтной ситуации общения. Все это было достигнуто благодаря использованию различных психологических методов: тестов, упражнений, групповых обсуждений и самотосятельной работы. Особое место отводилось формированию личностной позиции( «Я-концепция»), усвоению психологических моделей (например, модель «Айсберг», отражающая механизм и аксиомы коммуникации). Каждый этап тренинга - игра или психологическая методика - сопровождался анализом высококвалифицированного психолога-ведущего. Использование этих и других технологий способствовало органичному сочетанию теории и практики и делало сам тренинг динамичным.

В результате тренинг помог участникам научиться правильно оценивать себя и других, эффективно строить общение с другими людьми как в повседневной жизни, так и в деловых ситуациях и, конечно, любить сам процесс общения.

Завершая рассмотрение деловых игр, отметим, что они обучают:

* сопоставлять свое мнение с мнением других;
* оценивать свои амбиции и возможности, уровень авторитета и степень доверия со стороны коллектива;
* находить выход из конфликтных ситуаций в деловой сфере и межличностном общении;
* осозновать свои поведенческие и психологические установки;
* выполнять различные функциональные роли и др.

Итак, роль обучающих игр в образовании и психологии чрезвычайно важна. В педагогике они являются неотъемлемой составляющей развивающего обучения, которое основывается на развитии активности, инициативы, самостоятельности учащихся. Говоря о роли деловых игр, известный отечественный педагог и психолог М.И.Махмутов отмечал, что значение этой технологии состоит в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности учащихся, формирования у них навыков участия в деловых играх[[5]](#footnote-5).

О результатах применения обучающих игр в целом свидетельствуют многочисленные исследования отечественных специалистов, которые отмечают, что эта технология позволяет повысить эффективность обучения в среднем в **3 раза**.

Обучающие игры в целом и деловые в частности имеют также психологическое значение и широко применяется в деловой сфере, способствуя развитию профессиональных и личностных качеств бизнесменов.

На современном этапе глобализации и развития компьютерных технологий игры и другие психолого-педагогические методики и технологии могут успешно применяться в виртуальном пространстве. Проблеме дистанционного образования как новейшей технологии обучения посвящена следующая часть работы.

Дистанционное обучение

Подобно тому, как ранее изобретение пера и бумаги вывело развитие образования на новый уровень, информационные технологии стали новой революцией в современном обществе. В обучении телекоммуникации и компьютерные технологии открывают дорогу новым формам представления информации и передачи знаний. Ведущей из таких форм становится образование в сети Интернет, именуемое дистанционным.

«***Дистанционное обучение*** – это комплекс образовательных услуг, предоставляемых широким слоям населения в стране и зарубежом с помощью специализированной информационно-образовательной среды, базирующийся на средствах обмена учебной информацией на расстоянии (компьютерная связь, спутниковое телевидение и т.п.).»[[6]](#footnote-6)Особенностью дистанционного обучения является, во-первых, обособленость (удаленность) учащегося от преподавателя; во-вторых, самостоятельность – это некий вариант заочного обучения; и, в-третьих, активная интеграция информационных средств и ресурсов в процесс обучения. Так, например, система Tandem[[7]](#footnote-7)позволяет найти партнера по изучению одного из европейских языков и выступает посредником в обучении, предлагая определенную методику организации процесса общения.

Какое же значение могут выполнять в дистанционном обучении психолого-педагогические технологии? В виртуальном пространстве они также могут выполнять функцию активизации процесса обучения, но на качественно ином уровне: они должны отвечать требованиям виртуальной среды и сочетаться с информационными технологиями. Последнее утверждение вызывает острую полемику среди специалистов тех стран, где новейшие технологии давно интегрированы в образовательный процесс[[8]](#footnote-8). Для них важным является вопрос, какое влияние оказывает использование современных технических и информационных средств на учащихся.

Вот как оценивают использование новейших технологий в обучении французские специалисты[[9]](#footnote-9).

Новейшие технологии, по их мнению, имеют следующие **преимущества**:

* способствуют повышению мотивации обучения;
* являются источником информации, стимулируют самообразование, формируют навыки самостоятельной, сосредоточенной деятельности;
* повышают информативность, интенсивность, результативность образования;
* способствуют его диверсификации, использованию игрового и скоростного обучения.

Вместе с тем, многие специалисты далеки от идеализации роли новейших технологий и даже ставят их использование под сомнение. Так, например, японский педагог С.Судзуки считает, что ЭВМ, с одной стороны, помогают развивать интеллект учащихся, но, сдругой стороны, не обеспечивают прочного закрепления знаний. Французский педагог Л.Легран, рассматривая феномен мотивации учащихся при работе с компьютером, предлагает проанализировать, является ли возникающая при этом игра учебной[[10]](#footnote-10). Кроме того, компьютерные занятия имеют и негативные последствия – невроз, снижение зрения и др.

В целом иностранные специалисты сходятся во мнении, что необходим комплексный подход к анализу новейших средств обучения, подразумевающий качественную подготовку/переподготовку учителей, а также сотрудничество ученых, педагогов и специалистов в области новейших технологий.

Все эти проблемы являются актуальными при анализе дистанционного образования, поскольку оно выступает сферой, польностью связанной с применением информационных технологий.

Одним из главных принципов дистанционного обучения является его доступность – каждый желающий может при опредленных условиях стать «виртуальным студентом». Однако, здесь возникает еще одна проблема: как оптимально сочетать доступность с высоким качеством? Вот как видит возможные пути решения этой проблемы один из отечественных специалистов[[11]](#footnote-11). Для совершенствования качества в сравнении с традиционными формами обучения программа дистанционного образования должна включать следующие принципы:

* Баланс системы «качество – доступность» может буть достигнут при сочетании эффективного финансирования, при котором средства идут на создание образовательного пространства (информационных ресурсов и учебного материала), с оптимальной орагнизацией процесса обучения. Последнее подразумевает разработку специализированного программного обеспечения, обеспечивающего поиск информации в сети, а также создание дополнительных ресурсов – электронных баз данных, библиотек и ссылок на необходимые источники.
* Учебно-методическая работа преподавателей предполагает выход на новый уровень – сотрудничество со специалистами по психологии и информационным технологиям, а также со студентами и пользователями Интернет.
* В виртуальном пространстве особое значение имеет постоянное совершенствование и обновление ресурсов, поэтому образование “on line” должно быть в некотором смысле универсальным. Это требует использования в обучении активизирующих методов и технологий. В дистанционном образовании большую роль играют виртульные семинары, конференции и форумы, электронная переписка с преподавателями. Не теряют своей актуальности психолого-педагогические технологии: моделирующие программы, предназначенные для проведения деловых игр в сети, виртуальные психологические тесты и опросы, коллективная работа в сети (например, с использованием телемостови телеконференций) могут успешно дополнять виртуальное образование, повышать его качество и интерес к нему.
* Важной проблемой виртуального обучения является критерий оценки знаний. Дистанционное образование во многом самостоятельный процесс, поэтому в задачи преподавателей входит формирование активного отношения молодежи к учению. В связи с этим необходимо не только внедрение тестового контроля, но и оценки самостоятельности и активности студента.
* Учебная программа должна быть максимально гибкой - учащийся должен иметь право выбора наиболее доступной и удобной для него формы обучения. В виртуальном пространстве большую роль играют мотивация и заинтерисованность учащегося, и если обучающие технологии не будут это учитывать, возникает опасность его «потери»– студент в любой момнет может перейти к конкуренту или вернуться к традиционным формам обучения.

Итак, дистанционное образование создает широкие возможности применению обучающих и информационных технологий, подразумевает их совместное применение. Вместе с тем, на современном этапе его организация образует целый комплекс нерешенных проблем. Даже самые лучшие и передовые технологии – как информационные, так и психолого-педагогические – без адекватной организации учебного процесса могут оказать обратное, порой разрушительное, воздействие, поэтому для качественного и доступного образования недостаточно просто внедрить их в процесс обучения, необходим творческий подход к делу, создание налаженной системы организации учебной работы преподавателей и студентов.

В заключении автор статьи и вышеизложенного подхода к эффективному внедрению информационных технологий в образовательный процесс делает выводы, аналогичные высказываниям иностранных специалистов: улучшить качество и доступ к образованию можно за счет интеграции усилий ученых, преподавателей и специалистов в различных областях.

Заключение

Проанализировав два типа современных психолого-педагогических технологий, можно сделать следующие выводы.

Обучающие игры представляют собой действенные технологии, которые находят применение как в обучении, так и во многих других сферах деятельности. В педагогике они способствуют активизации учебного процесса, пробуждение творческого начала учащихся. При подготовке специалистов психологические тренинги с использованием игрового метода позволяют, в игровых ситуациях найти решение проблемам, часто имеющим место в жизни, повысить заинтерисованность участников, а также создают открытую атмосферу общения.

Несмотря на популярность, игра остается одним из сложных и спорных понятий философии и психологии. До сих пор ведутся споры о том, каково ее предназначение, какие задачи выполняет присутствие этого "излишества" в человеческом бытии. "Игра в бисер" Г.Гессе, "Человек играющий" (Homo ludens) Й.Хейзинги – все эти явления свидетельствуют о том, что именно посредством необыкновенного, неочевидного с точки зрения прагматического смысла осуществляется основное человеческое предназначение, состоящее в возможности подняться к вершинам духа, оторваться от телесных потребностей и земного существования. Именно в игре создается нечто новое, чего не было раньше.

Одной из самых новейших образовательных технологий является дистанционное обучение, позволяющее в домашних условиях при помощи компьютера или телекоммуникаций получить высшее образование или пройти курсы иностранного языка в университете или школе, находящемся в другой стране. Однако, развитие дистанционного образование порождает и ряд проблем, связанных с качеством преподавания и использованием современных информационных средств в обучении.

В виртуальном образовании также стоит вопрос об эффективной организации учебного процесса, повышении заинтерисованности учащихся, и здесь большую роль могут играть психолого-педагогическе технологии, применяемые и в традиционном обучении: сетевые игры, виртуальные семинары, тренингии, совместные коллективные проекты и др Два типа технологий – информационные и обучающие – могут (и должны) успешно сочетаться, способствуя диверсификации процесса обучения, развитию творческого потенциала и познавательных стремлений личности, что и является смыслом образования в целом.

Ж.-Ф.Лиотар в своей работе «Состояние постмодерна», говоря о знании в информационных обществах, отмечал, что в эпоху постмодерна актуальным становится получение доступа к информации. В этом случае роль образования сводится к разработке междисциплинарного подхода и обучению «приемам» получения знаний. Можно сказать, что возможности дистанционного образования в полной мере отражают эти принципы. Необходимо лишь, чтобы была в полной мере обеспечена соответствующая методологичекая и управленческая база для его успешного функционирования.

**Литература**

1. Ж.-Ф.Лиотар.Состояние постмодерна.СПб, 1998
2. Якунин В.А. Педагогическая психология. СПб, 2000
3. Бадмаев Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения.М,1998
4. Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии обучения. /Материалы научной конференции. СПБ,1996
5. Захарова И.Г.Информационные технологии для качественного и доступного образования// Педагогика, №1,2002
6. Nouvelles technologies – réussir la révolution?// Le Monde de l’éducation, №287 (12), 2000

1. См: Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии обучения. СПб, 1996,Ч.2 с.33 [↑](#footnote-ref-1)
2. См: там же,с.95-98 [↑](#footnote-ref-2)
3. Там же, с.58 [↑](#footnote-ref-3)
4. По материалам тренинга, проводимого ЗАО «Тим Трейнинг Россия» для компании JTI,2000г. [↑](#footnote-ref-4)
5. См.: там же, с.33-34 [↑](#footnote-ref-5)
6. Цит.по: там же, Ч.2,с.120 [↑](#footnote-ref-6)
7. См.: www.rsu.ru [↑](#footnote-ref-7)
8. Особое развитие дистанционное обучение получило в европейских странах (Германии и Франции) и в Канаде. [↑](#footnote-ref-8)
9. См.: Nouvelles technologies – reussir la revolution?// Le Monde de l’education, №287 (12), 2000,с.20-32 (пер.с франц.: Новейшие технологии – успешная революция?//Мир образования) [↑](#footnote-ref-9)
10. Мнения специалистов приводятся по материалам указанной выше статьи. [↑](#footnote-ref-10)
11. Здесь и далее см.: И.Г.Захарова. Информационные технологии для качественного и доступного образования// Педагогика, №1,2002, с.27-33. [↑](#footnote-ref-11)