

Саратовский государственный социально-экономический университет
ул. Радищева, 89, Саратов, 630000, Россия
E-mail: adikaevam@mail.ru

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОЦЕНКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СУБЪЕКТОВ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В статье автор описывает различные подходы к организации контроля и оценки профессионально ориентированной игровой деятельности (ПОИД) студентов в системе непрерывного образования, а также предлагает модель системы ПОИД и технологию ее рейтинговой оценки

Ключевые слова: профессионально ориентированная игровая деятельность, рейтинговая система оценивания, технология рейтинговой оценки, специальные компетенции.

В последнее время общество выдвигает все новые требования к компетентным специалистам. Как показывает практика, выпускникам колледжей и вузов сложно адаптироваться к будущей профессиональной деятельности, обладая лишь профессиональными знаниями. Поэтому перед современной системой профессионального образования ставится проблема подготовки такого специалиста, который владеет не только профессиональными знаниями, но и нормами профессионального поведения.

Для решения этой проблемы необходима организация игровой деятельности субъектов обучения, сориентированной на их будущую профессию, которая обеспечит овладение необходимыми компетенциями.

Проведенный анализ научной литературы (С. В. Андрюнин, Г. Л. Гаврилов, Л. В. Голуб, В. И. Жернов, Ю. А. Кустов, А. М. Матюшкин, В. Б. Моисеев, А. Н. Рыблова, Ю. Н. Семин, В. Я. Платов, П. В. Пучков и др.) позволил выявить недостатки в организации игровой деятельности субъектов обучения в системе непрерывного профессионального образования:

- недостаточно внимания уделяется формированию у обучающихся норм профессионального поведения в профессионально заданных ситуациях;

- отсутствует система профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения;

- не определена технология объективной оценки процесса и результата профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения;

- существующий методический инструментарий не обеспечивает объективной оценки профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения в системе непрерывного профессионального образования.

Были выявлены следующие противоречия в оценке профессионально-ориентированной игровой деятельности субъектов обучения в системе непрерывного профессионального образования:

- между возросшими требованиями современного общества к компетентным специалистам в плане владения нормами профессионального поведения и неразработанностью научно-педагогических основ реализации профессионально ориентированной игровой деятельности в процессе обучения;

- между стремлением обучающихся овладеть стратегиями профессионального поведения и субъективным контролем и оценкой процесса и результата профессионально ориентированной игровой деятельности;

- между необходимостью формирования специальных компетенций у будущего специалиста и отсутствием объективного методического инструментария их оценки.

Указанные противоречия и недостатки, возникшие в современной системе профессиональной подготовки специалистов, обо-

значили актуальную проблему, которая ставится перед системой непрерывного профессионального образования. Она заключается в отсутствии адекватного и объективного технологического обеспечения оценки профессионально ориентированной игровой деятельности (ПОИД) субъектов обучения, позволяющего повысить уровень и качество их профессиональной подготовки.

Для решения поставленной проблемы была выдвинута гипотеза о том, что повышение качества подготовки компетентного специалиста будет обеспечено, если процесс профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения сделать технологичным и применять технологию оценки профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения в системе непрерывного образования, основанную на рейтинговой системе.

Для проверки выдвинутой гипотезы был проведен теоретико-методологический анализ понятий «профессионально ориентированная игровая деятельность» (ПОИД), «контроль», «оценка», «рейтинговая оценка».

Методологические основы отечественных исследований ПОИД составили работы таких авторов, как М. Я. Басов, В. П. Иванов, Э. В. Ильенков, М. С. Каган, П. В. Копнин, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, С. Д. Смирнов, Э. Г. Юдин, Л. С. Выготский и др. В процессе исследования было выявлено, что *деятельность* – это процесс, направленный на формирование отношения к окружающему миру, способствующий развитию самого человека и установлению взаимодействия в обществе, получения практического опыта. В качестве одной из основных видов деятельности выделяют игровую наряду с учебной и трудовой.

Проанализировав различные подходы к определению понятия «игровая деятельность» было выявлено, что большинство исследователей отождествляют понятия «игра» и «игровая деятельность». Но эти два понятия не следует отождествлять, поскольку «игра» является методом обучения и обеспечивает реализацию игровой деятельности.

Г. К. Селевко рассматривает игровую деятельность как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуются самоуправление поведением (Г. К. Селевко).

В определении Г. К. Селевко не отведена роль участников игровой деятельности, т. е. нет ясности в том, кто осуществляет ее. А. Шмаков игровую деятельность определил как форму организации воспитания, обучения, развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно-организационной деятельности учащихся. В этой трактовке понятия «игровая деятельность» отсутствует направленность данного вида. Г. П. Щедровицкий игровую деятельность охарактеризовал как активную, деятельностную включенность в работу всех участников. Это понятие не достаточно открывает сущность всего определения, и отсутствует отличие от других видов деятельности.

Б. П. Никитин показал, что игровая деятельность – это набор развивающих игр, которые имеют общую идею и обладают характерными особенностями. Как и в предыдущих определениях, автор не внес ясности в то, на что направлена деятельность и кто может осуществлять ее. Л. С. Выготский под игровой деятельностью понимал пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок. В данном определении не раскрыто, в чем заключается игровая деятельность, отсутствует моделирование и имитация профессиональных ситуаций.

А. Н. Леонтьев игровую деятельность охарактеризовал как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». В этом определении отсутствуют действия, направленность.

В нашем понимании *игровая деятельность* – это вид учебной деятельности, осуществляемый преподавателем совместно с обучающимися, направленный на усвоение знаний и формирования практических навыков, путем имитации и моделирования разнообразных профессиональных ситуаций.

Как известно, для реализации игровой деятельности, применяют ролевые и деловые игры. В нашем исследовании мы подробно рассмотрели деловую игру, так как она позволяет воссоздать предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности специалиста за счет моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого (А. А. Вербицкий). Данный вид деятельности, осуществляемый в системе непрерывного образования, мы будем называть

профессионально ориентированной игровой деятельностью субъектов обучения. Она, как правило, осуществляется в профессионально заданных ситуациях и направлена на применение профессионально значимых знаний и приобретение профессиональных умений и навыков посредством игровой имитации будущей профессиональной деятельности.

Методологический анализ системного подхода к проблеме исследования позволил смоделировать систему профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения. Она представляет собой целостное образование, включающее в себя структурные и функциональные компоненты, осуществляющие взаимосвязь между собой и с внешней средой благодаря

принципам профессиональной направленности (В. С. Безрукова, Ю. А. Кустов и др.), полисубъектности, разноуровневости (А. Н. Рыблова, Г. К. Селевко, и др.), (рис. 1.):

- принцип профессиональной направленности предполагает выявление профессиональных потребностей обучающихся;
- принцип полисубъектности означает организацию профессионально ориентированной игровой деятельности, которая реализуется через субъект-субъектные отношения участников с опорой на индивидуальный опыт каждого (студента), творческое взаимодействие и саморазвитие;
- принцип разноуровневости подразумевает разработку программ профессионально ориентированной игровой деятельности

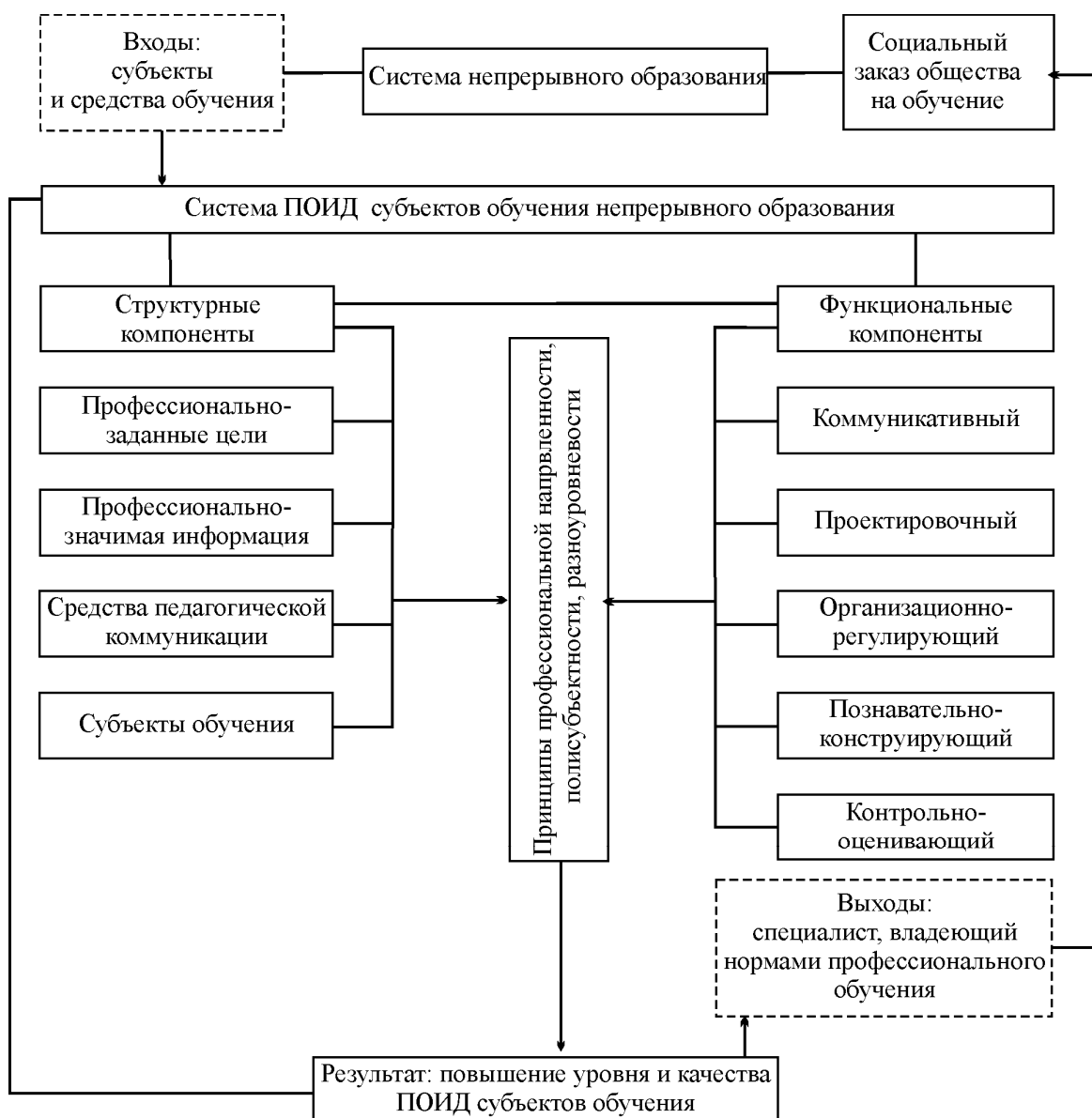


Рис. 1. Взаимосвязь структурных и функциональных компонентов системы профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения и ее связь с внешней средой

субъектов обучения с разным уровнем знаний, умений и навыков.

Структурными компонентами системы являются:

– *профессионально заданные цели*, диагностируемые с помощью рейтинговой системы, которые заключаются в определении потребностей студентов в профессионально значимой информации, проектировании процесса, контроля и оценки профессионально ориентированной игровой деятельности, прогнозирование результата;

– *профессионально значимая информация* находит отражение в сценарии деловой игры, в котором определены профессиональные знания и нормы профессионального поведения;

– *средства педагогической коммуникации субъектов обучения, методы обучения* – деловая игра; *организационные формы обучения* – различные виды практических занятий; *средства обучения* – традиционные и мультимедийные средства.

– *субъекты обучения* – преподаватель и студенты.

Функциональными компонентами являются *коммуникативный, проектировочный, организационно-регулирующий, познавательно-конструирующий, контрольно-оценивающий* [Рыблова, 2006]:

– *коммуникативный компонент*, обеспечивает взаимодействие преподавателя и обучающихся, установление контактов между собой для эффективной реализации профессионально ориентированной игровой деятельности;

– *проектировочный компонент*, подразумевает проектирование процесса и результата профессионально ориентированной игровой деятельности (постановка профессионально заданных целей, отбор профессионально значимого содержания, разработка сценария, определение ролей и правил, определение средств оценки);

– *организационно-регулирующий компонент*, подразумевает совместную со студентами координацию и регулирование профессионально ориентированной игровой деятельности (распределение ролей, наблюдение и сбор информации и т. п.);

– *познавательно-конструирующий компонент*, реализуется непосредственно во время профессионально ориентированной игровой деятельности и обеспечивает применение профессионально значимой ин-

формации в профессионально заданных ситуациях;

– *контрольно-оценивающий компонент* представляет собой осуществление анализа, контроля, оценки и коррекции (при необходимости) процесса и результата профессионально ориентированной игровой деятельности.

Рассмотрев основные понятия и компоненты системы, мы можем описать процесс ее реализации следующим образом: технологический процесс профессионально ориентированной игровой деятельности начинается с I этапа – *проектирования профессионально ориентированной игровой деятельности* (постановка профессионально заданных целей, отбор профессионально значимой информации, т. е. разработка сценария деловой игры; определение профессионально значимых ситуаций, выбор методов и средств контроля и оценки) прогнозирование результата профессионально ориентированной игровой деятельности (рис. 2).

На II этапе осуществляется *организация профессионально ориентированной игровой деятельности*, т. е. распределения ролей между субъектами обучения, сообщение обучающимся условий и правил профессионально ориентированной игровой деятельности.

III этап предусматривает *процесс реализации профессионально ориентированной игровой деятельности субъектами обучения в деловой игре*; в ходе деловой игры регулярно осуществляется текущий контроль и оценка процесса профессионально ориентированной игровой деятельности с использованием рейтинговой системы.

На IV этапе происходит *регулирование и коррекция процесса профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения* (при необходимости). V этап предусматривает итоговую оценку результата профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения, осуществляемую преподавателям и обучающимися по окончании деловой игры.

Для эффективной реализации профессионально ориентированной игровой деятельности субъектов обучения большую роль играет контроль и оценка ее процесса и результата. Анализ научной литературы (В. П. Беспалько, А. А. Вербицкий, А. Н. Рыблова, Б. С. Рябушкин, Ф. Янушкевич и др.) показал, что современные технологии, в первую очередь рейтинговые технологии,

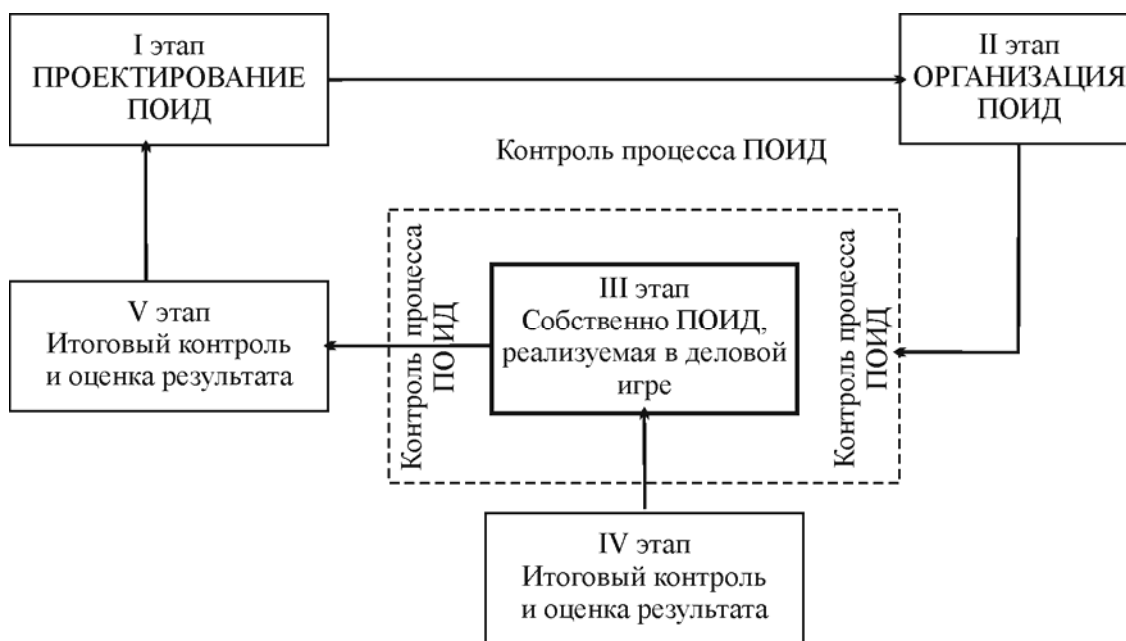


Рис. 2. Технологический процесс реализации ПОИД в деловой игре

могут обеспечить объективную оценку результатов учебной деятельности студентов.

Методологической основой технологии оценки является рейтинговая система, которая позволяет непрерывно оценивать профессионально значимые знания и умения студентов. Как известно, рейтинговая система – это система определения оценки качества обучения в соответствии с определенной шкалой требований. Для удобства сравнения она рассчитывается по 100-балльной шкале. Некоторые российские вузы используют следующие шкалы: от 1 до 49 – неудовлетворительно (2), от 50 до 69 – удовлетворительно (3), от 70 до 84 – хорошо (4), от 85 до 100 – отлично (5).

П. Я. Лернер предлагает выводить рейтинговую оценку как среднее арифметическое трех оценок, взаимооценки, самооценки, оценки педагога [Лернер, 1993]. Благодаря использованию трех способов оценки (самооценки, взаимооценки и экспертной оценки) повышается объективность оценивания деятельности каждого студента. Но особенность заключается в том, что процедура проведения оценивания разрабатывается преподавателем вместе со студентами. Во многом рейтинговая система оценивания нацелена не только на то, чтобы заставить студентов работать, но и позволяет осуществить контроль и оценку за усвоением профессионально значимой информации и готовности к будущей профессии.

Рейтинг студента – индивидуальная оценка качества его подготовки. Он используется для определения показателей его учебной работы, а также для оценки качества его знаний [Медведенко, 2008]. Рейтинг позволяет развивать творческий потенциал личности, учиться оценивать события и прогнозировать варианты, формировать умения ориентироваться в окружающем мире. При рейтинговой системе все знания, умения, навыки и компетентности, приобретаемые студентами в результате изучения дисциплины или ее части, оцениваются в баллах. Рейтинговая оценка знаний является мощным мотивационным инструментом для изучения студентами той или иной дисциплины; побуждает к деятельности на основании осознания профессиональной значимости и ответственности.

В современной педагогике существует несколько подходов к содержанию рейтингового контроля. Однако все исследователи единодушны (О. И. Полищук, И. И. Грандберг, В. Я. Зинченко, Р. Я. Касимов, Е. В. Берднова, А. В. Дружкин, В. П. Корсунов, Н. М. Миняева и др.) в том, что основой рейтинговой технологии должны быть определенные правила оценивания. Разработка рейтинговых систем оценивания представляет собой совокупность последовательных и взаимосвязанных действий: от составления локального положения о рейтинговой системе образовательного учреждения, разработку

критериев рейтинговой оценки структуры и содержания учебных занятий, предусматривающих контроль и самооценку различных видов учебно-познавательной деятельности обучающихся [Полищук, 2008].

Рейтинговая система требует жесткого планирования изучаемого материала, использования разнообразных видов контроля, систематического учета и подсчета баллов, организации контрольно-оценочной деятельности преподавателя. Она позволяет эффективно управлять процессом профессионально ориентированной игровой деятельности и может способствовать адекватному оцениванию обучения при минимальных затратах средств и времени. Но для этого процесс оценки профессионально ориентированной игровой деятельности необходимо сделать технологичным. Для этого мы разработали технологию рейтинговой оценки профессионально-ориентированной игровой деятельности субъектов обучения в системе непрерывного образования (рис. 3)

Технология рейтинговой оценки профессионально ориентированной игровой деятельности – это циклический процесс, состоящий из ряда последовательных и взаимосвязанных последовательных дейст-

вий, направленных на осуществление индивидуальной оценки в баллах процесса и результата *профессионально-ориентированной игровой деятельности*, предусматривающий выявление рейтинга каждого студента и обеспечивающий формирование навыков самооценки субъектами обучения.

Проверка эффективности разработанных системы профессионально ориентированной игровой деятельности и технологии рейтинговой оценки осуществлялась в ходе экспериментальной работы среди студентов Саратовского государственного профессионально-педагогического колледжа им. Ю. А. Гагарина (СГППК им. Ю. А. Гагарина) (2007–2010 гг.) и Саратовского государственного социально-экономического университета (СГСЭУ) (2008–2010 гг.).

Статистические данные эксперимента подтвердили гипотезу исследования о том, что профессионально ориентированная игровая деятельность субъектов обучения в системе непрерывного образования обеспечивает интенсивную и качественную подготовку компетентного специалиста, владеющего нормами профессионального поведения, если использовать технологию рейтинговой оценки ее процесса и результата.

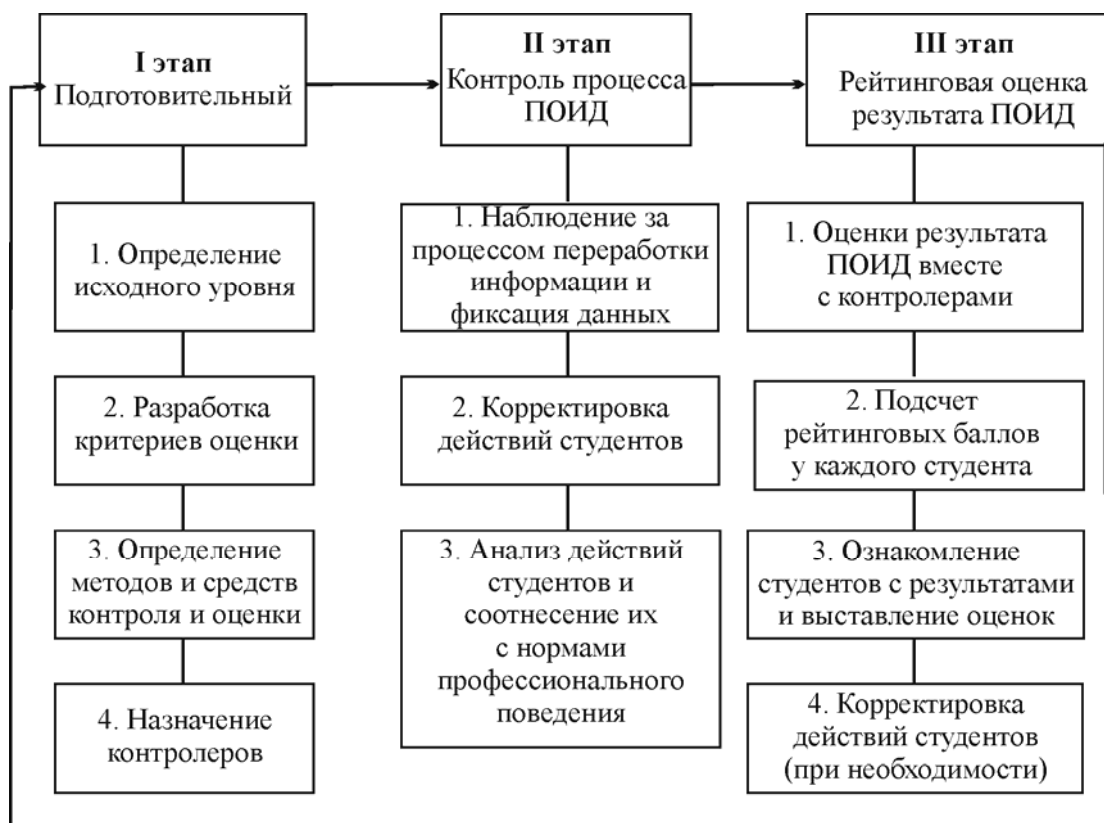


Рис. 3. Технология рейтинговой оценки профессионально ориентированной игровой деятельности

Список литературы

Рыблова А. Н. Технология управления образовательным процессом студентов в университете: Методические рекомендации для преподавателей и студентов специальности «Педагогика и психология». Саратов: Изд. центр СГСЭУ, 2006. С. 10.

Лернер П. Я. Экзамен на основе рейтинга // Народное образование. 1993. № 4. С. 93.

Медведевко Н. В. Оценка и ее взаимосвязь с контролем, измерением и диагностикой в управлении качеством образования // Стандарты и мониторинг образования. 2008. № 2. С. 19–22.

Полищук О. И. Использование рейтинговых систем оценивания в учебном процессе // Высшее образование в России. 2008. № 3. С. 91–92.

Материал поступил в редакцию 20.02.2011

М. К. Adikaeva

LIFE-LONG EDUCATION: THEORY AND METHODOLOGY PRINCIPLES TO EVALUATE STUDENTS IN PROFESSIONAL GAME MODELING

Different approaches to organize control and evaluation of students in professional game modeling in life-long education are described. An example of the professional game modeling system and the rating technology are given.

Keywords: professional game modeling, rating system, rating technology, professional skills.