

Е.Г. Кудрицкая

(БрГТУ, г. Брест, Беларусь, helenkudrizkaya@mail.ru)

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ПОЛИТОЛОГИИ

Сегодня университетское образование ориентируется на применение инновационных форм в организации образовательного процесса, прежде всего на методические приемы, используемые в учебной деятельности студента вуза. К числу новых форм следует отнести организационно-мыслительные занятия по политологии, так называемые функциональные игры, позволяющие активизировать коллективный процесс, внести значительные изменения в учебную работу. Методические приемы, используемые при проведении функциональных игр на занятиях по политологии, как правило, состоят из трех основных частей – вступительная (вводная), основная и заключительная.

Вступительная часть.

Основные элементы вводной части те же, что и при проведении практического (семинарского) занятия по традиционной методике. Это объявление темы занятия, его основных целей, актуальности обсуждаемой на занятии проблемы. Однако, при проведении функциональных игр, следует выделить некоторые особенности, выполнение которых обязательно. Во-первых, необходимо обозначить основные правила организации занятия так называемые «правила игры». Во-вторых, преподаватель (далее – игротехник) представляет экспертную группу, оптимальный состав которой – три человека. Как правило, это преподаватели кафедры или наиболее подготовленные студенты (далее – игроки), которых выбирают по одному от каждой игровой команды. Третья особенность заключается в том, что студентов необходимо разделить на команды (как правило, три) и выбрать капитанов. Преподавателю не стоит вмешиваться в процесс

разделения на команды, даже в том случае, если созданные команды значительно разнятся по своим интеллектуальным возможностям. На таком занятии первостепенное значение имеет, прежде всего, психологическая совместимость игроков. Общее количество времени, затрачиваемое на вступительную часть, не должно превышать 15–20 минут. Однако от качества проведения этой части занятия (особенно доведения игровых правил, критериев экспертной оценки и других ключевых моментов) во многом зависит успех игры, а значит и эффективность всего занятия.

Основная часть.

1. Интеллектуальная разминка. В ходе разминки уясняются основные категории рассматриваемой проблемы, их содержание. Например, на функциональной игре по теме: «Политическое решение: сущность, содержание, процедура», преподаватель ставит цель: в ходе организационно-мыслительного занятия построить механизм принятия политического решения. Значит, в соответствии с темой и основной целью занятия, на интеллектуальную разминку можно предложить следующие категории и проблемы: «политика», «решение», «политическое решение», «механизм», «основные элементы (составляющие) механизма принятия политического решения» и т.д. в зависимости от степени подготовленности группы. Разминка проводится методом функционального тренинга. Преподаватель перечисляет выбранные им проблемы и дает каждой команде определенное время (не более 3–4-х минут) для выработки командных версий данных понятий. После прохождения выделенного времени команды докладывают свои версии исходных понятий. Задача игротехника в данный момент пытаться доказать игроку (команде), что его (их) версия не совершенна и требует доработки, при этом нельзя навязывать свою позицию. После проведения разминки эксперты должны оценить работу команд по четырехбалльной системе (от 0 до 3-х). Оценки экспертов суммируются и определяют баллы команд.

2. Составление (доработка) индивидуальных версий. После разминки каждому игроку предлагается разработать и схематично изобразить на листке бумаги или индивидуальной карте функционального проектирования свою индивидуальную версию (в нашем случае – механизма принятия политического решения). На эту операцию преподаватель должен выделить достаточное количество времени, не менее 10–12 минут. Через 5–7 минут индивидуальной работы, игротехник подходит к нескольким игрокам с одним и тем же вопросом: «Почему механизм принятия политического решения вам видится именно таким?» После доклада, игроку можно задать 2–3 вопроса. По истечении выделенного времени, игрокам предлагают обменяться своими индивидуальными версиями внутри команд (например, по часовой стрелке). Далее, каждый игрок в течение 2–2,5 минут знакомится с версией своего коллеги, письменно формулирует один-два проблемных вопроса или пишет краткую рецензию. Затем происходит второй обмен работами, где следующим игроком формулируют

ся другие вопросы или пишется вторая рецензия. После этого работа возвращается к автору. Таким образом, каждый игрок, знакомится с версиями двух своих коллег и получает проблемные вопросы или рецензии от двух других коллег, которые выводят его на несколько иное понимание изучаемой проблемы. В связи с этим, преподаватель предлагает игрокам внести дополнения в свою первоначальную индивидуальную версию.

3. Переход непосредственно к игровым шагам. Каждый из них должен иметь свое название. Например: «Проектирование механизма...», «Принятие политического решения...» и т.п. Игровой шаг (этап) начинается с задания преподавателя на основе индивидуальных версий составить командную версию или модель, основные положения которой следует вынести схематично на доску. Для этого командам, дается 10–15 минут, и после вынесения командных версий или моделей, начинается их защита, на которую предоставляется ограниченное количество времени, обычно не более 2–3 минут. После доклада команды преподаватель задает докладчику несколько вопросов на понимание (уточнение) их версии. Команда должна почувствовать, что ее версия требует корректировки, а порой и полного изменения. После этого задаются вопросы экспертами и командами-соперницами (оптимальным является 5–7 вопросов, т.е. по одному вопросу от каждого из экспертов и от команды-соперницы). Игротехник оставляет за собой право последнего вопроса команде или всем командам сразу по окончании докладов. Этот вопрос может быть следующим: «Какие слабые места вы видите в своей версии, что вам нравится в версиях других команд, какие бы изменения вы внесли в свою модель?» На вопросы команда отвечает не сразу, а только их записывает. По такому же сценарию защищают свои версии другие команды. После защиты командных версий преподаватель предоставляет командам время для подготовки ответов на поступившие им вопросы. Обычный расчет времени на подготовку ответов – не более 1–1,5 минут на вопрос. Ответы на вопросы осуществляются так же поочередно каждой командой при строго ограниченном времени (примерно 1 мин. на вопрос). При этом необходимо выполнение правила, строго контролируемого игротехником – один и тот же человек не может отвечать два раза подряд, то есть, если в команде 5 человек, и она получила 5 вопросов, то каждый игрок должен ответить на один вопрос. Процесс ответов на вопросы фактически является заключительным этапом игрового шага. После него следует экспертная оценка. Все последующие игровые шаги проходят фактически по тому же сценарию, изменяется только первоначальное задание, с которым команда должна выходить на защиту. Последующие задания зависят от темы занятия и тех целей, которые ставились преподавателем. При этом может быть два варианта последующих действий: 1) игра продолжается без выхода на игровое поле, когда экспертная оценка определяет лишь лидера и аутсайдера и 2) с выходом на игровое поле, когда экспертная оценка, выполняющая и предыдущую функцию, определяет место команды на игровом поле.

Основная особенность игры на поле – каждое последующее задание игровых шагов задается согласно игровому полю. То место, которое займет команда после очередного игрового шага, определяет ей задание на следующий игровой шаг.

Заключительная часть.

Заключительная часть занятия (игры) практически ничем не отличается от подобного этапа занятия по традиционным технологиям. Так же подводятся итоги: выполнение цели занятия, отличившиеся на занятии, определение победителя (по количеству набранных баллов), задание на самостоятельную подготовку. Главное в том, что следует избегать навязывания своей точки зрения, отмечая содержательные ошибки игроков в процессе игры.

Список литературы

1. Новиков, А.М. О развитии методических систем / А.М. Новиков // Специалист [Электронный ресурс]. – 2011. – № 10. Режим доступа: http://www.anovikov.ru/artikle/met_sys.htm. – Дата доступа 11.01.2012.