

*Библиографический список*

1. Лабунская Н.А. Индивидуальные образовательные маршруты студента: подходы к раскрытию понятия // Известия Российского государственного университета им. А.И. Герцена. 2002. № 3. С. 79–90.
2. Крылова Н.Н. Саморегуляция как ресурс самообразовательной деятельности студента // Вестник Пензенского гос. ун-та. 2013. № 1. С. 3–8.
3. Крылова Н.Н. Структура саморегуляции учебной деятельности студента: теоретический и эмпирический анализ // Модели, системы, сети в экономике, технике, природе, обществе. 2013. № 3(7). С. 259–263.

О.Н. Новикова  
(УГЛТУ, Екатеринбург)

**ИГРА В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ КАК ФОРМА СИНТЕЗА  
СИСТЕМОМЫСЛЕДЕЯТЕЛЬНОЙ МЕТОДОЛОГИИ  
И ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ  
ЧЕРЕЗ ЧТЕНИЕ И ПИСЬМО**

Эффективная модель современного образования предполагает, что получение высокого уровня профессиональной подготовки студентом нацелено на выявление его творческого потенциала, способности прогнозировать, моделировать рабочие ситуации, освоить алгоритм действий при решении проблемных вопросов. В современной науке выдвинуто и доказано немало положений о значении игрового момента в становлении человеческой культуры, ее роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностях игры и т.д. С образовательной точки зрения, игра – это способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов [1, с. 34].

Игровые технологии, основанные на групповом упражнении по выработке решения в условиях, имитирующих реальность, занимают значимое место в высшей школе. Игра применяется для достижения комплексных образовательных задач: закрепления старого и проработки нового материала, формирования компетенций (общеучебных умений), развития креативности и личностной активности и т.д. Широко используются игровые технологии (имитационные, операционные, сюжетно-ролевые, инновационные игры и т.д.), помогающие освоить модели определенной стратегии поведения, проработать стандартные коммуникативные ситуации, практику принятия решений.

Учебная игра, выступая механизмом аккумуляции и передачи коллективного опыта, нацелена на процесс, в котором учебная, коммуникативная,

релаксационная и психотехническая функции, объединенные в системном подходе, стимулируют устойчивый и долговременный интерес к учебе через формирование прочных знаний и навыков, нацеленность на креатив, реализованный в произвольной деятельности. Технология учебной игры базируется на двух принципах обучения: принципе моделирования предполагаемой профессиональной деятельности и принципе проблемности. Поиск решения актуальных задач требует наличия базовых знаний, включенности в смоделированный процесс и творческий потенциал студента.

Современная образовательная практика нередко базируется на системомыследеятельной методологии (СМД), предложенной известным российским философом, методологом Г.П. Щедровицким. Используя системный подход для синтеза разноплановых и разрозненных знаний, данная методика позволяет выстроить и разрешить любую проблемную ситуацию играючи, без лишних умственных и физических затрат. Оригинальная концепция пошагового действия **модели-конфигуратора** (Г.П. Щедровицкий), синтезирующего разноплановые знания и позволяет практически найти истину, получить доступ к любому типу познания. Данная модель-конфигуратор базируется на пошаговых действиях:

- концентрации на реальной предметной ситуации;
- описывании ситуации на основании уже существующего разнородного знания;
- понимании полученных знаний как проекции реальной проблемной ситуации;
- на основании первых трех пунктов – получение рационального изображения ситуации, т. е. создание модели-конфигуратора ситуации;
- консолидация разнородного знания и преобразование его в однородное;
- разработка плана-карты будущих действий;
- добавление новых знаний к уже существующим для реализации плана-карты;
- разрешение проблемной ситуации [2, с. 38].

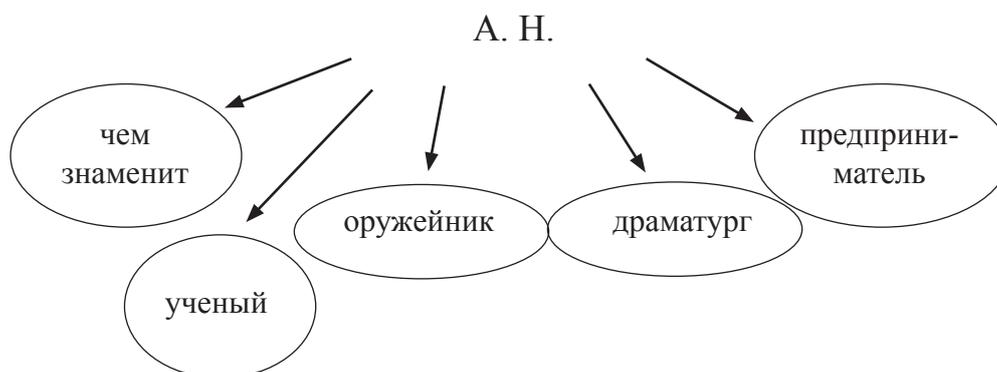
Для организации активного обучения еще в 1990-х гг. американскими педагогами (Дженни Д. Стилл, Кертис С. Мередит Уолтер) была предложена педагогическая технология «Развитие критического мышления через чтение и письмо» (РКМЧП). Технологическая основа данной модели трехстадиальна: «вызов» – «осмысление» (реализация смысла) – «рефлексия» (размышление), позволяющие учащимся самостоятельно задавать цели обучения, осуществлять активный поиск информации, а также легко и непринужденно усваивать новый материал [3, с. 16–20].

На примере образовательного опыта представляю компилированное действие вышеперечисленных технологий, применяемых на практическом занятии в курсе «Методология научных исследований» в УГЛТУ.

Все студенты делятся на группы для активации агональных (соревновательных) и креативных качеств.

Первый этап – «**Вызов**»: предьявляется портрет человека, для нахождения ответов на вопросы («В какое время жил?», «Место, в котором жил», «Чем занимался: род деятельности, чем мог быть знаменит?»). Заслушиваются все группы, итоги обсуждения записываются на бумаге или доске. Называется имя изображенного – «Альфред Нобель» [4, с. 18]. Продолжается занятие прием «**Мозговой штурм**»: каждый из участников в течение двух-трех минут фиксирует на своем листе информацию, всплывающую в памяти, когда звучит имя Альфреда Нобеля; затем происходит обмен мнениями внутри группы и между группами.

Дальнейшее структурирование полученной информации, осуществляется в виде **кластера**: тема в центре доски или флипчарте (Альфред Нобель – «А. Н.»), дополняется идеями-спутниками, например, чем знаменит, что сделал и т.д. (рисунок).



Структурирование полученной информации на занятии

Дается задание на группу – на своем кластере проанализировать информацию на достоверность: если нет уверенности в каком-либо положении, рядом с кружочком поставить знак вопроса; дополнить личный кластер информацией, поступившей из другой группы.

На следующем этапе работы студентам предьявляются пять утверждений об А. Нобеле и предлагается дать оценку данным утверждениям на основе сложившихся знаний об ученом:

- несмотря на серьезное заболевание сердца, Нобель продолжал работать – писал драму;
- Нобель был ярким пацифистом;
- Альфред Нобель в совершенстве владел пятью языками;
- Нобель проиграл судебное дело в Лондоне и был обвинен в шпионаже;
- младший брат Нобеля погиб при взрыве на заводе по производству нитроглицерина.

Учащиеся должны поставить значки напротив предложений:

+ правда; – неправда; ? не уверен.

Преподаватель совместно со студентами анализирует данные сведения и фиксирует на кластере.

Прием «ИНСЕРТ» (I.N.S.E.R.T. – «Interactive Notation System for Enhanced Reading and Thinking») используется для выполнения задания, по ходу чтения текста (сведения о жизни Альфреда Нобеля) [3, с. 16]. Карандашом на полях предлагается расставить значки: Ö – это я знал; + – это новая информация; –1 – противоречит моим представлениям; ? – информация непонятна или недостаточна.

Последующий этап разбора и размышления в группах о прочитанной информации, помогает закрепить сведения о жизни и деятельности Нобеля как известные или противоречащие представлениям. Дополняется и видоизменяется общий кластер подтвержденной информацией, зачеркиваются те кружки, в которых отражены неверные предположения и вносятся дополнения.

На заключительном этапе студенты излагают свои мысли об исследователе в виде эссе, которое может начинаться словами: «Я, Альфред Нобель...» или «Альфред Нобель был необыкновенным человеком...».

Итак, предложенный игровой практикум вытекает из самой специфики игровой деятельности и имеет строго устоявшуюся структуру (целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов). И позволяет за относительно небольшой промежуток времени (одна пара) научиться осмысленно работать с информацией, выделять в ней идеи, находить связи между ними, отбирать нужную и отвергать второстепенную, т.е. проводить анализ и оценку полученных знаний, выдержанных в интеллектуальном и практическом ключе.

### *Библиографический список*

1. Словарь-справочник современного российского профессионального образования / авт.-сост.: В.И. Блинов, И.А. Волошина, Е.Ю. Есенина, А.Н. Лейбович, П.Н. Новиков. Вып. 1. М.: ФИРО, 2010.
2. Шитов С.Б. Перспективы развития высшего образования в современных условиях (социально-философский анализ): монография. М.: ИЦ ГОУ МГТУ «Станкин», 2009.
3. Темпл Ч., Стил Дж., Мередит К. Чтение, письмо и обсуждение для любого учебного предмета: подготовлено в рамках проекта «Чтение и письмо для критического мышления». М.: Изд-во «ИОО», 1997. С.16–20.
4. Грудзинская Е.Ю., Мариико В.В. Активные методы обучения в высшей школе // Учеб.-метод. матер. по прогр. повышения квалификации «Современные педагогические и информационные технологии». Н. Новгород, 2007.