

## **ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ К ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТРЕНЕРА СПТ МЕТОДОМ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

В настоящий период развития высшего образования переход Вузов от традиционно авторитарной педагогики к адаптивно гуманистической предполагает реализацию 2-х тесно между собой связанных задач:

- внедрение личностно ориентированных технологий обучения, обеспечивающих его индивидуальную направленность;
- перевод обучения на субъектную основу с установкой на саморазвитие личности.

Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации. Если раньше полученные в Вузе знания, могли служить человеку в течение всей его трудовой жизни, то в наше время стремительного роста информации их необходимо постоянно обновлять. Обновление знаний личности может быть достигнуто главным образом путем самообразования, что требует от человека познавательной активности и самостоятельности. Эти способности проявляются и развиваются в деятельности. Отсутствие условий для проявления активности и самостоятельности приводит к тому, что они не развиваются.

Использование методов активного обучения (АО) в педагогической практике во многом решает проблемы активизации учебной деятельности в вузах. Активное обучение представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством комплексного использования психолого-педагогических и организационно-управленческих средств. Так или иначе, методы АО лежат в основе всех современных педагогических теорий и технологий. Большинство из них направлено на введение в обучение эмоционально-личностного контекста профессиональной деятельности, на развитие мышления, познавательной активности, познавательного интереса в целом [2, 3, 5].

Р. М. Грановская отмечает, что отличительной особенностью всей группы активных методов (метод конкретных ситуаций, метод инцидента, мозговая атака, деловые игры, метод погружения, тренировка чувствительности и др.), во-первых, является то, что обучение проводится в ситуациях, максимально приближенных к реальным, позволяя материал, подлежащий усвоению, ввести в цель деятельности, а не в средство; во-вторых, осуществляется не только сообщение знаний, но и обучение умениям практического использования, что, в свою очередь, требует формирования определенных психологических качеств, и, наконец, в-третьих, организуется формирование качественно иной установки на обучение в эмоционально-насыщенном процессе коллективного творческого труда [1].

Л. А. Петровская и ряд ее единомышленников считают, что методы АО формируют у человека умение управлять стилем своего поведения за счёт сознания того, как он воспринимается окружающими, какие действия провоцируют их симпатию или антипатию. В процессе использования АО развиваются такие личные качества, как чувствительность, восприимчивость к психическому состоянию окружающих людей, их установкам и стремлениям, способности почувствовать состояние другого человека, поставить себя на место другого, взглянуть на вещи с точки зрения партнера. Это помогает выработать умение оптимально мотивировать и стимулировать человека к деятельности [4].

Использование в учебном процессе деловых игр, дискуссий и других методов АО значительно укрепляет связь «студент-преподаватель», раскрывает творческий потенциал каждого студента и позволяет оценить степень готовности к практической деятельности.

Методы АО при умелом применении позволяют решить одновременно три учебно-организационные задачи:

- 1) подчинить процесс обучения требованиям реальной практической деятельности;
- 2) обеспечить активное участие в учебной работе как подготовленных студентов, так и не подготовленных;
- 3) установить непрерывный контроль за процессом усвоения учебного материала.

*Изложение основного материала.* Среди методов АО одними из самых перспективных для формирования конкретных навыков по нашему

мнению являются игры, в том числе деловые игры. Сущностью деловой игры в вузе является воссоздание в студенческой аудитории условий, содержания и динамики производства, отношений занятых в нем людей. При этом с помощью имитационной и игровой моделей задается целостный контекст профессиональной деятельности специалиста, социальное и психологическое содержание его труда. Игру можно рассматривать как «моделирование по реальной деятельности специалиста» в тех или иных специально созданных педагогических ситуациях. Деловая игра выступает как средство и метод подготовки и адаптации к трудовой деятельности, социальным контактам в профессиональных ситуациях. Целью деловой игры могут являться обучение участников тем или иным приемам управления, тестирование их деловых навыков и квалификации, а также поиск оптимальных вариантов действий в различных условиях.

*Целью данной статьи* является описание опыта применения методики игрового проектирования при подготовке будущих психологов старших курсов (4 курс) к практической работе.

В рамках обучения студентов очной формы по специальности «психология» нами применялась такая педагогическая технология, как игровое проектирование.

Под игровым проектированием мы будем в дальнейшем понимать процесс организации игрового взаимодействия студентов, творчески разрабатывающих в ходе групповой работы проект реальной деятельности психолога. Для студентов, обучающихся по специальности «психология» при организации игрового проектирования и создании проекта был выбран такой профессиональный процесс психолога-практика, как создание тематической тренинговой программы. Проектирование тренинговой программы представляет собой важное профессиональное умение психолога. Работа по проектированию тренинговой программы является трудоемкой и обычно проходит за рамки учебного процесса.

Основной целью игрового проектирования для каждой команды студентов было создание «продукта» – тренинговой программы, дополнительной целью в рамках этого игрового взаимодействия было рекламирование предлагаемой программы. Таким образом, участвуя в игровом проектировании тренинговой программы, студенты могли приобрести разнообразные полезные профессиональные умения.

При организации игрового проектирования преподавателями были использованы следующие *методы* развития навыков креативного мышления: аукцион идей, мозговой штурм, ролевая экспертиза, обмен мнениями на форумах (конференциях). В качестве специфического метода, способствующего возникновению тренерских умений была использована фасилитация со стороны преподавателей при разработке студентами ролевых игр по выбранной программе тренинга. Создание ролевой игры (РИ) является своего рода искусством, поэтому формализовать процедуры подготовки и проведения крайне сложно. Тем не менее можно выделить ряд подходов и принципов, позволяющих воспроизводить РИ и использовать их в воспитательных, образовательных и других целях [5, 6].

В ходе фасилитации нами использовались следующие основные этапы в подготовке и проведении РИ и наиболее существенные моменты в этой работ:

- выбор набора ролей и подробность их описания (зависит от материала, целей и длительности игры);
- определение наличия конфликтующих ролей (обязательное условие любого ролевого набора, персонажей, чьи интересы невозможно согласовать);
- определение наличия противоречий между ролями (оно и позволяет запускать игру, соревнование, в котором неизвестно, кто победит).

Игровое проектирование имело следующие этапы:

1. В начале процесса игрового проектирования была поставлена цель – организовать рабочие микрогруппы. В каждой из двух учебных групп данного курса были сформированы микрогруппы, которые оформили свое название и выбрали тематику проектируемой тренинговой программы, произвели первичный информационный поиск по выбранной проблематике. Всего в 2 учебных группах было сформировано 5 микрогрупп (по 5–7 человек). Этот этап занимал около недели.

2. Микрогруппы начали работу с исследования тренинговых интернет-предложений, как отражающих тенденции предложений тренингового рынка в Украине и в ближнем зарубежье (России, Белоруссии и др.). На основании данной информации студенты познакомились с тематикой, строением и с формой продвижения тренинговых программ, сориентировались в популярности тренинговых предложений, стоимости тренинговых услуг в разных регионах. Исследование предложений тренинговых услуг в Интернете проводилось в течении 2 недель. Организационно оно проводи-

лось индивидуально членами микрогрупп. При этом внутри микрогрупп распределялись направления поиска, проводились регулярные консультации друг с другом. Завершился этап оформлением общего отчета и оглашением результатов в большой учебной группе в виде докладов на общей конференции. После завершения обмена информацией и своеобразной взаимной экспертизы разработок всех команд, преподаватели оценивали сделанные разработки и ход их экспертизы, а также вносили коррективы в общий проект.

3. Следующим этапом работы микрогрупп было проведение маркетингового исследования путем анкетирования потенциальных потребителей тренинговых услуг среди студентов в пределах Вуза НТУ «ХПИ». Была создана специальная анкета (совместно с преподавателями), которая исследовала мотивы участия респондентов в СПТ, мнение респондентов о потребности в тренингах разных видов. Анкетирование проводилось индивидуально участниками микрогрупп среди разных учащихся НТУ «ХПИ», затем результаты обобщались в каждой микрогруппе, оформлялись в виде отчета и докладывались в больших учебных группах на рабочих конференциях. Таким образом, даже те студенты, которые по разным причинам не участвовали в игровом проектировании, имели возможность наблюдать за процессом исследований и работы микрогрупп.

4. Основным этапом игрового проектирования был процесс создания программы СПТ по выбранной проблематике. Преподавателями был дан следующий алгоритм составления программы:

- участники (на кого рассчитан тренинг);
- цель и задачи программы;
- перечень тренируемых навыков (указывать конкретно, например: умение слушать, устанавливать положительный контакт, регулировать эмоциональное состояние);
- содержательная программа (излагается по блокам относительно конкретных задач);
- внутри каждого блока тренинговой программы предполагается описание игр и технологии их проведения (возможны описания вариантов, трудностей и типичных ошибок проведения);
- перечень необходимого оборудования, материалов и времени для различных процедур тренинга;

- приложения в виде когнитивных опор (кратких схем, иллюстрирующих теорию);
- результаты тренинга: что получает участник (документацию, сертификаты, навыки, умения, знания, помощь, развитие в определенной сфере и т.п.);
- формы работы: тренинг или тренинг-семинар, тренинговая мастерская;
- методы (информационные блоки, деловые, ролевые игры, упражнения, кейсы, психогимнастика, групповые дискуссии, психодиагностический практикум, видеотренинг и т.д.);
- продолжительность: указывается формат работы (марафон, полумарафон, разовые занятия в определенном пространстве времени);
- ведущие программы: кто ведет, регалии, опыт, краткая характеристика;
- адрес проведения, контактные телефоны, условия;
- стоимость участия для организаций и для частных клиентов.

Тренинговая программа в каждой микрогруппе была оформлена в виде общей письменной работы и как главная составляющая часть входила в отчетную документацию каждой микрогруппы.

5. Завершающим мероприятием игрового проектирования тренинговых программ в микрогруппах было создание презентации программы в электронном виде и предъявление своей презентации на итоговом форуме. Этот этап был полностью творческим и рассчитанным на работу в сплоченных к этому моменту командах. В качестве экспертов на подведение итогов были приглашены ученые и практики психологи из других вузов и городских организаций: Егорова Э. Н. – к.психол.н, доцент, председатель научного общества «Ассоциация профессиональных психологов г. Харькова»; Головнева И. В. – к.психол.н, доцент, заведующая кафедрой общей и прикладной психологии ХГУ «НУА», сертифицированный тренер; Безущак О. Н. – руководитель коммерческой тренинговой компании «Брейн», сертифицированный тренер и др.

Приглашенные эксперты отметили высокий уровень подготовки и предъявления тренинговых программ участниками игрового проектирования. Было отмечено, что одним из важных условий овладения предметной информацией в ходе деловых игр является организация регулярной личностной рефлексии как метода осознания возможностей собственной эффективности в конкретной деятельности. Используя рефлекссию по результатам игрового взаимодействия, студенты критически анализируют дости-

жения собственной деятельности, самокритично вычленили барьеры, препятствующие им.

В процессе наблюдения за разными стратегиями участия студентов в игровом проектировании нами были выявлены характерные барьеры в овладении студентами культурой учебно-исследовательской деятельности. В соответствии с рейтинговой оценкой к ним можно отнести:

1) отсутствие устойчивой системы ценностных ориентаций на творческую самореализацию и саморазвитие в учебно-исследовательской деятельности;

2) отсутствие чувствительности к противоречиям, ощущение их внешней «заданности» условием учебно-исследовательской задачи;

3) стереотипность мышления, познавательной деятельности, общения;

4) отсутствие интеллектуальной активности и продуктивности, инициативы на всех логических этапах учебно-исследовательской деятельности; стереотипность личностно значимых целей учебно-исследовательской деятельности;

5) низкий уровень общей культуры студента (данный барьеры в основном соответствовал тем студентам, которые по разным причинам не участвовали в игровом проектировании).

Студенты – участники в ходе итогового анкетирования высказали следующие мысли по поводу пройденного пути:

- в ходе игрового проектирования резко расширились горизонты представлений о будущей реальной профессиональной деятельности психолога-практика;

- участники испытали эффект синергии от деятельности в команде;

- удовольствие от совместной творческой активности;

- заинтересованность практической деятельностью психолога;

- приобрели конкретные практические навыки работы психолога по созданию тренинговой программы и ее продвижению;

- приняли для себя личное решение о самосовершенствовании в качестве психолога – организатора тренинговых групп.

*Выводы.* Таким образом, в ходе проектирования тренинговых программ студенты имели возможность приобрести следующие компетенции:

- овладеть стратегией построения программы социально-психологического тренинга (СПТ);

- овладеть профессиональным инструментарием (тренинговые мероприятия);
- научиться исследовать «спрос» и «предложение» на рынке тренинговых услуг, проводить тематическое маркетинговое исследование;
- рекламировать и продвигать тренинговый продукт;
- позиционировать себя, как специалиста-психолога.

Отзывы студентов и преподавателей об игровом проектировании, которое моделирует профессиональную деятельность психолога-тренера, говорят о том, что этот вид занятий является хорошей школой подготовки и развития выпускников, их профессиональных умений и креативных способностей. Студенты высоко оценивают эффективность активных методов обучения, им интересно принимать участие в занятиях с использованием АО, т.к. они приближаются к творческой практической работе психолога.

Перспективой данного направления научно-педагогической деятельности является организация регулярной практики по апробации разработанных студентами тренинговых программ.

**Список литературы:** 1. Грановская Р. М. «Элементы практической психологии» – М.: МГУ, 1982. – 964 с. 2. Гузеев В. В. «Методы и организационные формы обучения», М.: Нар. образование, 2001. – 127 с. 3. Ляудис В. Я. Инновационное обучение: стратегия и практика. – М., 1994. 4. Петровская А. А. Теоретические и методические проблемы социально-психологического тренинга. – М.: МГУ, 1982. – 168 с. 5. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие. СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. – 536 с. 6. Старшенбаум Г. В. Тренинг навыков практического психолога: Интерактивный учебник: Игры, тесты, упражнения. – 2-е изд. – М.: Психотерапия, 2008. – 416 с.