

Специальные способности для внедрения игровых технологий

Не каждый преподаватель, пытающийся внедрять интенсивные игровые технологии в учебный процесс, способен осознать необходимость специальной игротехнической компетентности. Практика свидетельствует, что большинство преподавателей сначала пробуют применять игровые технологии, а уж затем понимают, что интерактивным технологиям нужно серьезно обучаться, как и любому другому знанию.

Преподаватель, активизирующий учебный процесс, должен в одинаковой степени хорошо владеть многообразными способностями, навыками и умениями, без наличия которых, даже разобравшись в технологиях, осуществлять их в аудитории трудно, а рассчитывать на успех и вовсе не приходится.

Это связано с тем, что организация игрового процесса требует от преподавателя владения разными видами деятельности. Он должен уметь координировать работу всех игровых групп (внутрикомандную и межгрупповую), руководить межгрупповой дискуссией, комментировать происходящее, оказывать помощь и эмоциональную поддержку играющим, давать экспертную оценку содержания работы, контролировать выполнение норм и правил и пр. После доведения всех запланированных действий до конца и выполнения всех намеченных планов преподаватель должен осуществить «обратную связь», в том числе провести анкетирование, мониторинг, чтобы выявить степень удовлетворенности слушателей и эффективность полученных в результате игрового взаимодействия результатов.

Преподаватель (организатор игры) должен не только знать вопросы и области деятельности, моделируемые в игре, но и уметь вести игру, контролировать игровую режим, мгновенно реагировать на экстремальные ситуации и сбои, управлять конфликтными ситуациями, корректировать игру по ходу. К тому же вести игру нужно практически по памяти, следовательно, нужно хорошо знать все роли и сценарий игры. Управление всем этим процессом требует незаурядных организаторских способностей и таких метакомпетентностей, как способность к анализу и прогнозу, решительность, быстрота реакции, мобильность, умение вести свою линию и оказывать на людей позитивное влияние.

Как известно, существует «лестница компетентности», которая показывает, что цикл обучения начинается с состояния, когда отсутствуют не только когнитивные карты (от англ. cognition — знание), но и референтный опыт (форма специфических межличностных отношений, опосредованных содержанием групповой деятельности и выражающих зависимость людей друг от друга), и понимание этого, т. е. неосознанная некомпетентность. Преподаватель, начавший проводить игры, очень скоро понимает, что многое из того, что необходимо для эффективной работы с интенсивными технологиями, он не знает, не владеет большинством игротехнических знаний и умений. В результате у него появляется осознанная некомпетентность, мотивирующая на обучение.

Внедрение новых технологий предъявляет к преподавателю такие требования, которые заставляют его одновременно выступать в разных ролях и демонстрировать разные виды компетентности. При внедрении интенсивных технологий преподаватель выполняет новые обязанности, включая работу в качестве менеджера, психолога, фасилитатора, игротехника (разработчика технологий игрового имитационного моделирования), эксперта и т.д. Каждый из этих новых видов деятельности требует развития профессиональных, социально-психологических и педагогических умений и навыков. К тому же для проведения интенсивных игровых технологий на высоком профессиональном уровне, для организации группового взаимодействия и придания учебному процессу интерактивного характера, для диагностики образовательной и развивающей результативности преподавателю нужны также метакомпетентности, которые, как уже отмечалось, включают специальные коммуникативные, интерактивные, перцептивные и игротехнические знания, умения, навыки и психологическую готовность к деятельности.

Коммуникативная компетентность (от лат. communicatio — передача и получение информации от одного лица к другому) — это организация общения между обучаемыми, основанная на понимании сказанного, умении говорить, осуществлять вербализацию и слушать. Педагогу необходимо использовать навыки активного рефлексивного слушания и задавания вопросов, чтобы определить «болевы точки» обучаемого и сферы его потребностей в знаниях, навыках и моделях поведения; отслеживать невербальные (мимику, жесты), физиологические (покраснение, побледнение кожных покровов) и любые другие сигналы (например, скепсис, растерянность), которые свидетельствуют о возникновении у участника занятия трудностей во время инструктажа или игры, всегда быть готовым к использованию альтернативного метода обучения.

Поскольку большинство интенсивных технологий предполагает обязательную дискуссию участников обучения, постольку преподавателю нужно владеть и функциями спикера, т.е. председателя-ведущего. Он не только организует внутригрупповое и межгрупповое общение, но и следит затем, чтобы каждый мог высказаться, управляет активностью участников игрового взаимодействия, комментирует высказывания, резюмирует и подводит итоги.

Для осуществления такой деятельности ему приходится выступать в роли фасилитатора, который задает, например, такие вопросы, как «Что вы заметили?», «Кто-нибудь хочет рассказать о своих ощущениях во время выполнения упражнения, задания?» или «Что еще, на ваш взгляд, произошло?», и в конце любой игры осуществляет «выгрузку», или дебрифинг. Если по окончании игры не остается времени на специальные упражнения по «выгрузке», то можно просто спросить участников игры: «Чем вы намерены заниматься в ближайший месяц, год?» или «Чем вы обычно занимаетесь, когда не принимаете участия в подобных игровых занятиях?».

В течение 3 — 5 мин нужно задать вопросы, выразить чувства, обратиться к другим участникам группы и проговорить все то, что возникло в процессе выполнения игровых заданий. То есть коммуникативная компетентность нужна до, в процессе и при подведении итогов интенсивного занятия.

Интерактивная компетентность (от англ. interaction — взаимодействие, воздействие друг на друга) — это способность организовать интерактивное, эффективное взаимодействие обучаемых на основе

интенсивных технологий; умение управлять командной работой. Поскольку все практические занятия проводятся в игровом режиме, в групповой работе, то преподавателю, ведущему такой курс, необходимо также владеть навыками командообразования и стратегиями взаимодействия (компромисс, сотрудничество, конкуренция, избегание, приспособление). Умения определить лидеров, грамотно распределить роли и организовать внутрикомандную и межгрупповую дискуссию, корректно управлять всеми процессами взаимодействия позволяют преподавателю добиться на интерактивных занятиях образовательной результативности.

Перцептивная компетентность — это умение научить правильному восприятию обучаемыми друг друга, формированию благоприятного первого впечатления и взаимопонимания на эмоциональном и когнитивном уровнях. Говорят, что сердечному человеку легче поладить с людьми, чем человеку холодному, индифферентному.

Эмоциональная теплота в отношениях «преподаватель—обучаемый» во многом зависит от стиля, особенностей мышления и профессиональных навыков. По-видимому, идеальной является такая теплота, которая позволяет показать, что преподаватель не осуждает обучаемых и искренне заинтересован тем, что их тревожит и волнует, и тем, что они хотят рассказать о себе. Теплота связана и с отсутствием оборонительных позиций.

В педагогической практике также чрезвычайно важна искренность. Сымитировать искренность и интерес к другому человеку сложно, поэтому нужно научиться искренне демонстрировать свою доброжелательность или, владея актерским мастерством, научиться аттракции, т.е. научиться играть роль доброжелательного и позитивно настроенного человека, независимо от настроения и собственного душевного состояния.

Игротехническая компетентность преподавателя — это специальные знания и умения по интенсивным интерактивным технологиям: знание разновидностей интенсивных технологий и технологий игрового моделирования, приемов «погружения» и «выгрузки», а также конструирование, подготовка, проведение, анализ и оценка результативности игровых технологий, использование техник обратной связи, подведения итогов. Кроме перечисленного преподавателю необходимо владение: креативными технологиями и умениями создать творческую атмосферу на «игровой поляне», техниками снятия напряжения и оказания психологической поддержки обучаемым, техниками осуществления психогигиены и способностью быстро восстанавливать свои физические и душевные силы и многими другими умениями. Овладевшего такой компетентностью педагога можно назвать игротехником.

И наконец, важное место в деятельности педагога-игротехника имеет бенчмаркинг (Benchmarking). Он применяется для систематического сравнения своей работы с деятельностью лучших образцов работы специалистов в этой сфере деятельности, проводящих свои мастер-классы, творческие мастерские, тренинговые программы, мозговые атаки, деловые игры.

Для эффективного позиционирования интенсивных игровых технологий необходимо рекламировать занятия, описывать свой опыт в профессиональных газетах или журналах, рассказывать о нем на научно-практических конференциях, делиться успехами и проблемами с коллегами. С этой целью весьма полезно не просто приглашать на игровое занятие своих деловых партнеров, руководителей, других преподавателей, аспирантов, но и проводить совместные игры, интегрирующие разные курсы; просить их выполнять миссию экспертов или наблюдателей для более многогранной и объективной оценки результатов деятельности как самих играющих, так и преподавателей, проводящих игровое занятие.

Следует принимать с благодарностью и использовать любой совет, в том числе критический, любое замечание, рекомендацию, рефлексивное ощущение коллег для совершенствования своего игротехнического опыта. Полезно также постоянно осуществлять обратную связь, рефлексии и дебрифинг для того, чтобы извлекать образовательную результативность, предавать ее гласности и извлекать уроки, учиться на практическом опыте.

Кроме перечисленных знаний и умений по владению игротехнической и метакомпетентностями современному преподавателю колледжа или университета нужно иметь престижный вербальный, кинестетический и визуальный имидж и обладать презентационными умениями и навыками, так как, обучая других, нельзя демонстрировать одностороннюю вербализацию учебного процесса, непререкаемый авторитет преподавателя и неопрятный внешний вид. Преподаватель должен пользоваться доверием у обучаемых не только как человек, обладающий полными и современными знаниями об интенсивных интерактивных технологиях и о преподаваемом предмете, но и как человек уверенный и оптимистичный с хорошо развитой речью и умением произвести достойное впечатление на аудиторию.

Пути, которые могут помочь преподавателю получить доверие, таковы:

- заинтересованность, энтузиазм и оживленность даже тогда, когда знания педагога имеют какие-то ограничения;
- наличие всех вышеперечисленных качеств, обширных базовых знаний и умений и способность к партнерским отношениям даже тогда, когда за плечами многолетний опыт работы с технологиями активного обучения;
- умение предстать экспертом или очень опытным человеком в изучаемой проблеме и в проводимой технологии;
- обязательное наличие практических умений по проведению занятий игровыми технологиями;
- демонстрация примера поведения, которое не задевает обучаемых и не вызывает у них психологический дискомфорт;
- способность работать на уровне партнерских отношений, показывая обучаемым, что преподаватель тоже может и хочет учиться;

- демонстрация уверенного поведения и уважительного отношения к предмету, играм и обучаемым. Практика свидетельствует, что доверие обучаемых можно потерять из-за недостаточной компетентности, невозможности обеспечить обучаемых нужными ресурсами, проявлений смущения, неподготовленности и неуверенности, а также из-за публичной критики коллег или других людей, отрицания нужд и прав группы или отдельных обучаемых, невыполнением взятых на себя обязательств и обещаний.

Большую помощь в достижении успеха преподавателю оказывает чувство юмора. Однако целесообразно придерживаться середины между сверхсерьезным и легкомысленным подходом. Лучшими шутками считаются те, которые имеют отношение к предмету, или те, которые помогают в определенной ситуации снять напряжение и разрядить обстановку. В то же время преподаватель должен демонстрировать способность смеяться над самим собой и избегать того, чтобы делать группу или кого-либо из обучаемых предметом своих насмешек.

Преимущество обучения интенсивными технологиями как раз и состоит в том, что на них не только постулируются, но и реализуются партнерские отношения.

На играх все участники имеют равные возможности. Они — коллеги, равноправные партнеры, и поэтому каждый говорит другому, в том числе и преподавателю, то, что считает необходимым. Для некоторых обучаемых и преподавателей это оказывается порой шокирующей неожиданностью, к которой и те и другие бывают психологически не готовы.

Таким образом, достичь эффективности обучения с помощью интенсивных игровых технологий можно лишь в тех случаях, когда сам преподаватель является грамотным игротехником, тренингистом, коммуникатором, презентатором. Это означает, что он:

- владеет умением слушать других;
 - может ясно и четко формулировать свои мысли, взгляды, позицию;
 - является аналитиком, способным осуществлять объективную экспертизу и выявлять причины отклонений, тупиковых или конфликтных ситуаций;
 - обладает стрессоустойчивостью и эмоциональной культурой;
 - проявляет терпимость и лояльность к аудитории;
 - знает разнообразные технологии и техники взаимодействия и умеет гибко их использовать;
 - имеет высокий уровень дискуссионной культуры;
 - способен вербально влиять на участников занятий и вести свою линию;
 - умеет сам учиться и извлекать уроки;
 - представляет собой творческого импровизатора, стремящегося мобильно перестраиваться в пространстве, регламенте, средствах взаимодействия, формах интерактивного контакта;
 - является харизматической личностью (от греч. charisma — божественный дар, милость), чей ум, обаяние, энергетический потенциал и чувство юмора не только привлекают и восхищают других, но и «заряжают» их оптимизмом, уверенностью в себе, желанием развиваться и совершенствоваться.
- Именно эти характеристики дают шанс современному преподавателю колледжа или университета быть конкурентоспособным, быстро овладевать не только новейшей теоретической информацией, но и интенсивными интерактивными технологиями, с помощью которых можно довести ее до обучаемых в рамках партнерского, паритетного общения и добиться эффективного освоения.