

О современной студенческой аудитории и необходимости новаций в методических моделях преподавания

Аксючиц И. В., кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии БГУ

Как новый преподаватель на факультете, перешедший в этом учебном году из БГПУ имени М. Танка на кафедру психологии, с большим интересом наблюдаю за теми различиями, которые присутствуют в системах образовательного процесса двух вузов. Так уровень подготовки и увлеченности учебной деятельностью у студентов БГУ намного выше, чему, конечно же, соответствует профессорско-преподавательский состав, как факультета, так и кафедры психологии. Приятно работать в светлых и ухоженных аудиториях, при прекрасной организации отдыха и гигиены преподавателей на кафедре. Очень важно, что для консультаций со студентами и самоподготовки преподавателя созданы комфортные интернет-условия в аудитории 427. Да и сама возможность высказывания предложений о проблемах научно-методического характера и преподавателями, и студентами в рамках факультетской научно-методической конференции заслуживает уважения.

В условиях сокращения сроков обучения студентов в вузе в первую очередь обращает на себя внимание необходимость сокращения рабочих планов, программ. Это, естественно, требует перестройки в системе методов преподавания самого преподавателя.

Коснусь традиционных методов, таких как лекция, дискуссия, письменная работа – они успешно помогают студенту приобретать знания фактического материала и важнейших теоретических положений, в рамки которых может вестись будущий опыт обучаемого студента. Здесь ключевым моментом является сам преподаватель, его профессионализм, академичность, стиль подачи материала, способ общения и даже имидж.

Однако, современные средства информации, глобальный интернет создают вариативность информирования. Ведь доступ, как преподавателя, так и студентов к мировым библиотекам через Интернет позволяет, и, наверное, даже требует сегодня, чтобы преподаватель владел данными позициями и встраивал новые варианты информирования в свою систему преподавания. Тем более, современная студенческая аудитория владеет всеми видами гаджетов, и на занятиях уже редко можно увидеть первокурсника, который записывал бы лекцию – большинство печатают в ноутбуках и айпадах. Так, БГУ предоставляет тестовый доступ к базе данных докторских диссертаций компании ProQuest, официального представителя Библиотеки Конгресса США. Возможно, здесь необходимо краткосрочное обучение или даже информирование преподавателей относительно наличия мировых информационных фондов и доступа к ним в ходе лекции, чтобы имелась

возможность у студентов быстро обращаться к мировым библиотекам. Кстати, такого рода обучение проводится в Национальной библиотеке. Сегодня сам преподаватель должен и может, владея необходимым Интернет-ресурсом, транслировать его обучающимся студентам, наряду с книжным перечнем литературы по дисциплине.

Можно сказать, что современная студенческая аудитория готова к новациям моделей преподавания в вузе. В связи с этим хотелось бы порассуждать о месте ролевой игры в обучающем процессе в соотношении с традиционными методами обучения. Достоинства ролевой игры обсуждались разными авторами, но, на мой взгляд, хорошо представлены у Чеслера и Фокса (Chesler and Fox, 1966). Они проводили исследования в данной области и вывели ряд преимуществ использования ролевой игры в высшем учебном заведении. Она:

- позволяет живо и непосредственно представить академический описательный материал (историю, психологию, журналистику, экономику);
- является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие;
- устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями;
- высвечивает общие социальные проблемы и динамику группового взаимодействия, формального и неформального;
- помогает студенту выразить скрытые чувства, обсуждая проблему;
- изменяет установки, потому что обеспечивает студентам непосредственную и быструю обратную связь относительно последствий их действий.

Обращает на себя внимание то, что сегодня и подростки, и молодежь, обладая различными видами гаджетов, имеют привычку, постоянно и повсюду играет в компьютерные игры, – это некоторый способ расслабления, переключения, но и проработки бытовых ситуаций. Следует предположить, что моделирование, ролевая игра как методический прием будет хорошо мотивировать современных студентов и на учебную деятельность.

Конечно, преподавателю необходимо учитывать недостатки ролевой игры (Chesler and Fox, 1966): 1) она зависит от исходного уровня знаний студентов; 2) иногда она выглядит слишком захватывающей или легкомысленной; 3) преподаватель может потерять контроль над содержанием и процессом обучения; 4) могут возникнуть столкновения между участниками, соответствующие конфликтам в группе. Однако при хорошей организации и опыте проведении ролевой игры она неизменно нравится участникам, так студенты втягиваются в игру и долго о ней вспоминают, когда уже забыты многие другие знания, которые они приобрели академическим путем.

Хотелось бы поделиться некоторыми наработками в использования ролевой игры в собственной преподавательской деятельности. Учебная нагрузка в БГУ преподнесла мне сюрприз: предмет «общая психология» включен в модуль «Философия» на первом курсе факультетов журналистики и международных отношений и насчитывает всего 4 лекции, 4 семинара и экзамен. На предыдущем месте работы, кафедре психологии БГПУ, где я преподавала данный предмет много лет, количество часов было в разы больше. Данное обстоятельство заставило меня перестраиваться, искать новые формы работы. Лекции были направлены на структурирование огромного материала и литературы по четырем темам, включали популяризацию психологии как практического руководства к действию первокурсников. Конкретно и жестко регламентировались рамки подготовки студентов к семинарам: группа должна изучить десять источников литературы, классиков и современных ученых (С.Л. Рубинштейн, А.Р. Лурия, И.А. Фурманов и др.) и осветить их на занятии так, чтобы каждый студент овладел темой. А вот сами семинары в 10 группах проводились как ролевые игры, где выбирался группой «преподаватель», задачей которого было не оценивать знания студентов, а дирижировать «оркестром» так, чтобы информация из десяти источников стала достоянием каждого, а также приветствовалась практическая направленность: упражнения по развитию внимания, памяти, мышления и т.д. Анализ контрольных срезов, наблюдение за свободным общением и заинтересованностью студентов в изучаемой проблеме, позволяет утверждать, что семинары в форме ролевых игр имеют положительные результаты, вполне соответствующие выше приведенным

исследованиям (только в двух группах применить данный прием не удалось). Важно, что ролевая игра дает возможность студентам приобрести практический опыт и отработать навыки, которые пригодятся в будущей профессии и при общении с людьми.

В заключение хочу поставить вопрос, который следует задавать себе как преподавателю при выборе конкретного обучающего приема: почему я хочу или не хочу его использовать. Ключевым моментом при этом является совместимость приема со всем учебным процессом, который требует ряда действий и запланированных ресурсов, что будет использовано в определенной последовательности для достижения комплекса целей, и именно этими целями должен определяться выбор соответствующих учебных методов.