

## ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ ИГРА КАК ФОРМА ГРУППОВОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Современное общество диктует требования к модернизации учебного процесса в высшей школе. Необходимо подготовить студентов к внедрению полученных знаний в практику образовательных учреждений. Выпускник должен не только профессионально выполнять эту задачу, но и подключить к процессу ее реализации всех субъектов воспитания: педагогов, родителей, общественность, самих обучающихся и привносить в воспитательный процесс инновации, соответствующие требованиям современного общества. В достижении поставленных задач, как показывают педагогические исследования и наш практический опыт, хорошо зарекомендовала себя *организационно-деятельностная игра* (ОДИ), которая «...позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные в сравнении с традиционным обучением условия формирования специалиста. В этих условиях усвоение нового знания накладывается на канву будущей профессиональной деятельности; обучение приобретает совместный коллективный характер, осуществляется в результате подчинения двум типам норм: нормам компетентных предметных действий и нормам социальных отношений коллектива. В таком контекстном обучении достижения дидактических и воспитательных целей слито в одном потоке социальной по природе активности обучающихся реализуемой в игровой деятельности» [1, с.183].

Дидактические особенности деловой игры заключаются в том, что она предполагает коллективный характер самостоятельной работы. Индивидуальная работа каждого студента вносит свой вклад в решения педагогической проблемы всей группы: происходит обмен мнениями, предложениями, путями решения той проблемы, которая решается всем коллективом. Это существенно влияет на ознакомление каждым студентом с новым информационным материалом и повышение его профессиональной компетенции.

Результаты игры определяются тематикой, логикой игровой деятельности, событиями и ситуациями, вызванными ее характером, а конкретные итоги и выход педагогической продукции – игровой деятельностью, мотивами и потребностями самих студентов.

К характерным особенностям организационно-деятельностной игры в работе со студентами относятся [2]:

1. ОДИ ориентирует будущих педагогов на поиск нововведений в области теории воспитания.
2. ОДИ открывает возможность расширять компетентность всех субъектов воспитательного процесса, включая опытных педагогов, молодых специалистов, родителей и самих воспитанников.
3. Благодаря ансамблевой подготовке с учетом типологии школы, местных условий разрабатываются методические идеи содержания воспитания, развития учреждения образования и на их основе определяются ценности учительского и ученического коллективов.

4. Развиваются умения и навыки студентов по выполнению функциональных обязанностей педагога по реализации содержания воспитания, особенно в тех случаях, когда могут появиться новые обязанности или новые лица.

5. ОДИ позволяет проводить обмен опытом в разрешении существующих в коллективе задач, дает навыки выработки общей точки зрения по сложным вопросам и позволяет создать общую методологию работы по формированию системы воспитания.

6. Отрабатываются способы взаимодействия всех субъектов по внедрению новых идей и предложений в решении сложных задач по формированию системы воспитания.

7. ОДИ позволяет выбрать единственно верное решение для системы воспитания конкретного учреждения образования с учетом условий его функционирования.

Как показывает опыт, ОДИ открывает широкие горизонты для обогащения педагогическими ценностями самих субъектов воспитательного процесса. В частности, ОДИ дает возможность учесть точку зрения каждого студента на гуманизацию и демократизацию в учебных заведениях. Этому способствует проигрывание ролей субъектов воспитания. Их исполнение формирует у студента чувство эмпатии, т.е. способность сопереживать героям, роль которого он выполняет.

Игра помогает нейтрализовать борьбу за лидерство, поскольку дает возможность проиграть эту роль каждому студенту. Наши наблюдения за состоянием игроков позволяют сделать вывод, что этот процесс от старта до финиша открывает обучающимся широкие возможности для управления своими эмоциями: разочарованиями, успехами, смущением, обидой, восторгами и др.

В целом ход игры, как свидетельствует наш опыт и опрос студентов, способствует формированию у них готовности к устранению негатива, мешающего объективному подходу. ОДИ успешно способствует развитию у студентов творческого подхода к проектированию воспитательной системы, дает возможность разработки элементов стратегий и тактик, необходимых для дальнейшей педагогической деятельности.

Как показало исследование, в процессе подготовки к игре нужно обратить внимание студентов на использование традиционных, устоявшихся в практике работы педагогических методов, адаптированных к современным педагогическим ценностям. Поэтому мы уделяли первостепенное место анализу документов (планы, программы, материалы аттестации); методу модерации (адаптация к изменяющимся условиям); методу наблюдения (систематическая фиксация педагогических явлений); методу обобщения (большое число сведений о деятельности личности); методу проб и ошибок (устранение допустимых ошибок); методу проектов (альтернативная деятельность распространенных видов труда); методу ротации (перестановки в видах деятельности); социометрическим методам (отношения людей на основе межличностного выбора); терминологическому методу (оперирование базо-

выми и периферийными понятиями проблемы); методу тестирования (диагностика состояний субъектов выполнения стандартизированных заданий); методу системного мышления (динамика понимания структур и объектов); методам самовоспитания (сознательное изменения своей личности); методам стимулирования (побуждение к определенным действиям); методам формирования сознания (формирование правильных понятий) и др.

Все эти методы изложены в теоретической и методической литературе. Мы рекомендовали студентам изучить их и попытаться реализовать их в игровой деятельности.

Особая роль в организации ОДИ принадлежит преподавателю. Каждый педагог может вести ее по своему сценарию. Вместе с тем важно стимулировать студентов в процессе игровой деятельности. В частности, преподавателю приходится выступать в роле модератора, тьютора, организатора, игротехника, психолога, социолога, журналиста и управленца. Это дает возможность студентам взять на вооружение модели поведения в аналогичных ситуациях в образовательном процессе. В отдельных случаях руководитель ОДИ может выступать в роли педагога-модератора – открывать дискуссию, организовать обсуждение проблемных ситуаций, подводить игроков-студентов к общим выводам и конкретным предложениям; в других случаях он может занять позицию преподавателя-тьютора – опираясь на интересы и склонности студентов строить тактическую программу деятельности; педагога-организатора, который координирует, распределяет объем работы в группах; преподавателя-исследователя в процессе игры находящего инновационные идеи, которые в дальнейшем должны подлежать исследованию. А главное – учить будущих педагогов рассматривать обучающихся как субъектов воспитания. Основными условиями самостоятельной работы в процессе игры являются: мотивированность студентов на выполнение учебного задания; четкая постановка познавательных и исследовательских задач; представление или самостоятельная разработка студентом алгоритма или программы выполнения работы; определение преподавателем форм отчетности, объема работы, сроков ее представления и критериев результативности; определение видов педагогической поддержки и консультационной помощи, обеспечивающих рефлексивный диалог между преподавателем и студентом; предоставление студентам доступа к информационно-техническим ресурсам, позволяющим более качественно решать задачи [3, с. 13]. Полифункциональный характер ОДИ определяется тем, что она предполагает различные формы эвристических занятий: диспуты, дискуссии, полилог, творческие задания, сюжетные и ролевые игры, коллективные защиты проектов и др. В ходе деловой игры используются разнообразные формы. К ним относятся: тренинг (интенсивное обучение с практической направленностью), полилог (дискуссия двух и более студентов); саморефлексия (осмысление собственных представлений о тех или других педагогических ситуациях); мозговая атака (совместное разрешение поставленных задач); групповая экспертиза (коллективное обсуждение определенного

положения, ситуации); диалог (взаимодействия студентов с целью решения задач, проблем, явлений); диспут (на конкретную проблему игры); учебная дискуссия (отстаивание личных, субъективных точек зрения); взаимное обучение (попеременное исполнение роли педагога).

Руководитель ОДИ должен знать методику проведения различных форм учебных занятий. В своей совокупности указанные формы и методы, в сравнении с традиционными, способствуют подготовке студентов к инновационной деятельности, самостоятельному поиску инновационных подходов к решению педагогических проблем, социальных ситуаций вхождению будущих педагогов в профессиональную среду, знакомят участников игры с педагогическим опытом, неопубликованном в массовой печати, формируют общественное мнение студентов, дают будущим педагогам ценностную ориентацию для профессиональной компетентности. Осмысление опыта позволяет эффективно исполнять свои функции как субъектов воспитания, преобразовывать устаревшие навыки, трансформируя и адаптируя их к новым социокультурным условиям. Роли, исполняющиеся игроками, помогают усваивать позиции социального агента – т.е. ответственного за обучение педагогическим нормам и овладение социальными ролями всех субъектов системы воспитания.

Все участники игры разбиваются на четыре подгруппы. С каждой подгруппы делегируется по одному человеку в группу анализа, которая под нашим руководством проводит содержательный анализ игры и в группу пресс-центра для освещения хода игры и оформления итогового доклада по разыгрываемой проблеме. Остальные в своих миниколлективах распределяют роли субъектов воспитательного процесса: педагог, ученик, родитель, представитель общественности. Могут быть введены в игру и другие роли: представитель администрации учебного заведения, шефствующего предприятия, друзья коллектива обучающихся. Руководителем (преподавателем) объявляется проблема игры и в каждой группе распределяют роли. Исходя из нашего опыта, они могут быть следующими:

1. Лидер – это игрок, который выбирается всеми участниками игры. Он должен быстро ориентироваться в обстановке, принимать решения, создавать деловую атмосферу, обобщать полученные данные.

2. Аналитик – это игрок в «квадрате», так как в процессе игры он выполняет функции обобщения, анализа и оценки идей, качества их описания. Он должен иметь аналитические способности, поскольку готовит проекты концепций, разработанные группой.

3. Содокладчик дополняет сообщения аналитика. Он должен объективно и заинтересованно подходить к оценке идей своей группы, анализировать результаты работы, уметь охарактеризовать разнообразные идеи; помогать аналитику в решении всех вопросов.

4. Иллюстратор – графически, художественно или схематически оформляет основное содержание разработанной концепции.

5. «Провокатор» оценивает доклады других групп и задает вопросы, способствующие выявлению слабых мест в разработанной концепции.

6. Оппонент организует работу в своей группе по оценке докладов других групп и выступает с личным мнением по разработанным докладам.

7. Эксперт организует работу в группе по выявлению сильных и слабых мест в положениях, предложенных участниками игры. Выступает с заключительным словом по разработанному проекту.

8. Секретарь организует стенографические записи, разработанные членами своей группы и передает обобщенную информацию в пресс-центр.

После распределения ролей в группах преподаватель/руководитель игры знакомит студентов с правилами и этапами ее проведения. Приведем отдельные из правил, которые должны выполняться на протяжении всего процесса игры, разработанные с активным участием самих студентов.

1. Соблюдение правила «здесь и сейчас». Ничего из происходящего во время игры в плане личностных отношений между членами группы, а также никакая информация о других членах группы, полученная во время игры, не должна выйти за рамки игровой аудитории.

2. Умение в «малом видеть проявление большого». Каждый участник игры, обсуждая проблему, должен постоянно помнить, что даже самая маленькая идея способна улучшить существующую модель воспитания, а несколько новых, оригинальных идей способны привести к новаторским подходам.

3. Целенаправленность. Следует вникнуть в сущность вопроса, вытекающего из фрагмента игры, и стремиться дать максимально аргументированный ответ именно на этот вопрос, а не приводить все свои знания «по поводу и без повода».

4. Краткость. Следует высказывать свое мнение, позицию, идею коротко, чтобы все успели высказаться в отведенное руководителем игры время для дискуссии.

5. Конструктивность. По отношению к чужим идеям лучше проявлять меньше критики, а стараться дополнять и развивать их – это поможет быстрее выработать единую позицию и дать более всесторонний и обоснованный ответ на заданную тему.

Первый этап игры – погружение. Начинается с нашего сообщения о проблеме общечеловеческих ценностей в современных социокультурных условиях. Цель этого этапа – сориентировать студентов на поворот в современной практике к проблеме гуманистического воспитания и особенно на его методологическое, теоретическое и методическое осмысление. Конкретно, что гуманность – фундаментальное качество человека. Истоки гуманизма исходят из самого понятия *человек* как истинного смысла и назначения педагогической науки. Ведущие исследователи – гуманисты И. Т. Фролов, П. С. Гуревич трактуют это понятие следующим образом: «Гуманизм (от лат. *humanus* – человеческий, *humanitas* – человечность) человеколюбие, прославление человека. Система взглядов, согласно которой признается ценность человека как личности, его права на свободу, счастье и развитие» [4, с. 93]. Человек является центральной фигурой в теории и истории педагогики,

религии, мифологии. Поэтому понятие *человек* – венец эволюции, самое совершенное создание природы. А наука о человеке – *человекознание* [1, с. 661] – это интеграционный спектр знаний, охватывающий все отрасли духовной культуры и проблемы, связанной с тем, кто такой человек как он взаимодействует со средой жизнедеятельности – это основополагающая методология гуманистического воспитания. «Воспитание должно способствовать формированию и развитию гуманистических начал у человека, способности понимать себя и других людей, устанавливать контакты с другими людьми» [5]. Это теоретическое положение взято нами за основу и соблюдения на протяжении всего процесса игры.

Самостоятельная работа в группах по итогам первого этапа. Составление мини-проекта «Я – педагог-гуманист». Работа выполняется каждым студентом как педагогическая саморефлексия на предмет усвоения теоретического материала. Главное назначение проекта – это представление студента о самом себе как о будущем педагоге-гуманисте, на каких ценностях он намерен строить свои отношения со всеми субъектами воспитательного процесса, ориентируясь на моральные нормы, чтобы воспитать человека-гуманиста. А это требует адекватного подхода к воспитанию. Таким подходом является аксиология. В академической литературе *аксиология* (греч. *axia* – ценность + *logos* – учение) трактуется как учение о ценностях и представляет собой обобщенные устойчивые представления о предпочитаемых благах, объектах значимых для человека. Аксиологический подход органически присущ гуманистической педагогике, поскольку в ней человек рассматривается как высшая ценность общества и самоцель общественного развития. В этой связи аксиология является более общей по отношению к гуманистической проблематике и рассматривается как основа новой философии в педагогике и соответственно методологией современной теории гуманистического воспитания.

Эти положения обеспечивают условия для формирования ценностной ориентации, если качества личности воспитанника адресуются окружающим людям. Например, духовные (доброта, душевность, совесть, самопознание, человеколюбие, милосердие); долженственные (надежность, верность, порядочность, чувство долга, искренность, честность); межличностные (справедливость, преданность, сострадание, бескорыстие, дисциплинированность, сорадование); коллективной деятельности (творчество, солидарность, ответственность, чувства чести, инициативность); гражданские (законопослушание, свобода, равенство, патриотизм, самодисциплинированность, трудолюбие, миролюбие).

Студенты, объединившись в пары, разрабатывают перечень качеств личности, которые необходимо сформировать для проявления семейной культуры, национальной культуры, социальной культуры, гражданской культуры, мировой культуры. Разработанные материалы в парах коллективно обсуждаются в малых группах и сохраняются до использования в работе на последующих этапах игры.

Второй этап – «Монолог»-негатив. Цель ОДИ этого этапа – определить пути и условия изучения общественного мнения о негативных явлениях в воспитании в учреждении образования.

На данном этапе каждый участник игры поочередно выполняет следующие роли: ученика (оценивает негативные явления в гуманистическом воспитании с позиции ученика и причины их возникновения); родителя (оценивает негативные явления в гуманизации воспитательной работе с позиции родителя и обосновывает причины их возникновения); общественника (оценивает негативные явления в воспитательной работе школы с позиции окружающих людей); педагога-воспитателя (оценивает негативные явления в гуманизации воспитательной работе школы, класса с позиции воспитателя-профессионала).

Проигрывание роли «ученика» для студента – это тренинг, который дает возможность формировать будущему педагогу эмпатию к воспитанникам, отождествлять себя с ними, встать на их позицию, разделить их проблемы, интересы, заботы. Это ничто иное как форма мыслительного взаимодействия, социально-ориентированного взаимодействия студентов со своими будущими учениками. Одновременно такое взаимодействие способствует отработке навыков и умений перцептивного общения т.е. адекватно воспринимать воспитанника, умения прочувствовать его мотивы, желания, состояния. Воспитателю, как каждому педагогу, необходимо развивать свои способности к перцептивному общению. Выполнение этой роли бесспорно является отражением воспитанника и себя как воспитателя. Это и есть тренировка педагогического взаимодействия.

Роль «родителя» многофункциональная. С одной стороны, она наводит студента на работу с родителями будущих своих воспитанников, с другой – выступает введением в выполнение в зрелые годы своих родительских функций. А в своей совокупности делает родителей субъектами воспитательного процесса. ОДИ расширяет представление будущих педагогов о родительских правах и обязанностях своих детей, а также заботе об их здоровье, физическом и нравственном самочувствии. Разрешаются проблемные ситуации, которые будут встречаться в дальнейшей их работе с родителями в реальных педагогических ситуациях. Студенты обогащают свои знания и отрабатывают конкретные навыки, которые понадобятся им в работе с родителями и родственниками воспитанников. Эти роли (отца, матери) особенно важны для формирования у сегодняшних студентов правильных представлений об использовании семейной терапии, которая приводит к достижению положительных результатов в гуманистическом воспитании подрастающего поколения. Процесс игры помогает студентам выявить свои социальные и педагогические способности. В итоге игроки убеждаются, что игра – это имитация ситуаций, моделирующих профессиональную педагогическую деятельность.

Выполняя роль «педагога», студентам в игре лучше всего использовать форму диалога т.е. обмен мнениями двух или нескольких лиц как философский жанр, доведенный философом Сократом до абсолютной степени совершенства. Игра развивает и помогает понять различные (даже вымышленные) ситуации для формирования готовности к взаимодействию педагога

с воспитанниками. Диалог помогает находить пути разрешения противоречий, поэтому он считается движущей силой совершенствования воспитательного процесса. В целом – это тренировка в педагогическом общении, которая развивает у студентов мышление, помогает осмысливать, анализировать, обобщать воспитательную практику и делать соответствующие педагогические выводы, проявлять мыслительную гибкость, соотносить тактические и стратегические действия. Данная форма помогает решать определенные учебные, образовательные, развивающие, воспитательные задачи. Таким образом, диалог выступает принципом объективной тренировки и методом социального общения.

Полилог – самостоятельная групповая работа по итогу третьего этапа игры. Каждому представителю игры дается право высказать свою точку зрения о негативных явлениях в практике воспитательных учреждений с позиции сыгранных ими ролей.

Студенты на всех этапах игры делали выводы: гуманизация образования и гуманизация социума, общества – это общая задача, единый процесс, без их взаимодействия нельзя перестроить современное воспитание. Можно изменить представление о Человеке, о Добре и Зле, о Красоте и безобразии. И надо помочь родителям, педагогу, общественнику, ученику понять себя, ибо, обладая большими возможностями, мы добьемся успехов в гуманизации воспитания подрастающего поколения.

Для исключения негативных явлений в процессе воспитания в учреждениях образования, как показал наш анализ исполнения ролей, следует идти от воспитанника. Это значит, во главу угла надо поставить личность школьника; создать условия для его развития в соответствии с индивидуальными способностями, потребностями и склонностями.

Для достижения поставленных целей необходимы не отдельный набор мероприятий, а целостная технологическая система, построенная на общечеловеческих, экзистенциальных, социальных, культурологических ценностях. Эта технологическая система должна включать: разъяснение ценностей, внедрение ценностей, ценностный тренинг, ценностная рефлексия; этика ненасилия, гуманистическое отношение (милосердие, волонтерство, товарищеская поддержка); обучение ценностному процессу (выбор, оценка действий); стимулирование нравственной коллективной и индивидуальной деятельности; принятия закона чести и достоинства воспитанника; наличие идеала, законов жизнедеятельности, правила отношений «ученик–ученик», «ученик–педагог», «ученик–родители», «ученик–окружающие люди».

Третий этап – позитив. В процессе игры в группах раскрываются средства и технологии воспитательного процесса, а также роль педагога в формировании личности воспитанника. Имеется в виду воспитывающая деятельность, общение, отношение, взаимодействие, взаимопонимание, партнерство, продуктивная деятельность, рефлексия, педагогическая поддержка, творческое сотрудничество, самоорганизация и самоуправление и др.

Проигрывание роли родителей, представителей общественности позволяет студентам понять ход социокультурного развития сферы образования. Прежде всего, это социокультурная и образовательная среда, открытые



воспитательные системы, педагогические комплексы, зоны педагогического влияния, субкультура, воспитательное пространство, координация деятельности субъектов воспитания и др.

Это дает возможность студентам определить стратегию и тактику объединения усилий в воспитании учащихся, предположить пути создания общности детей и взрослых на принципах взаимоуважения и партнерства, сотрудничества, сотрудничества поколений. Именно эти качества составляют основу системы воспитания образовательного учреждения.

Самостоятельная работа студентов в малых группах на третьем этапе: моделирование ученического коллектива на ценностной основе. Каждая группа разрабатывает свой проект и предлагает его на общий анализ и оценку. Руководитель в качестве примера указывает, что проект должен включать: гуманистические идеалы коллектива; права и обязанности его членов, законы, правила поведения членов; ориентиры деятельности; характер заботы о своем коллективе, семье, социуме; характер жизнедеятельности (сотрудничество, сотворчество, сотрудничество) и другое по усмотрению участников игры.

В нашем варианте – это современный подход к воспитательной системе учреждения образования. От руководителя игры студенты получают педагогические требования к проекту. Назовем основные из них.

1. Простота построения проекта. При разработке проекта следует стремиться отразить в нем лишь основные этапы системы воспитательного процесса. Количество подразделений в нем должно быть сведено до минимума. А также необходимо зафиксировать допущенные промахи и ошибки в реальной педагогической действительности.

2. Автономность разделов проблем организационного проекта. Этот принцип требует от организаторов занятий, чтобы отдельные разделы могли выполняться участниками занятий относительно независимо. Разделы проекта должны иметь завершенные информационные входы и выходы.

3. Дальнейшее совершенствование и развитие структуры (деятельностного проекта). Этот принцип можно определить, как «открытость» проекта, когда он становится как бы отдельным блоком, входящим в существующие или в последующие более сложные проекты.

4. Максимальное освобождение исполнителей организационного проекта от рутинных игровых процедур. Это необходимо для повышения эффективности реализации проекта, так как участники и организаторы получают больше возможностей для анализа и разбора изучаемых в проекте проблем.

5. Оптимальное использование готовых материалов в проекте. Успешная реализация проекта достигается в том случае, когда в его разработке используется хорошо продуманная и тщательно отобранная информация, положения, относящиеся к гуманизации воспитательной работы в процессе игры.

Самостоятельная работа участников игры. Учебные группы выбирают тип школы: городская, сельская, поселковая, агрогородка и приступают к разработке целей, содержания, технологии управления, взаимодействия воспитательных социальных институтов. И в заключении этого этапа состо-

ится дискуссия, целью которой – выслушать мнение всех членов группы, высказать сомнения и предложения, которые будут учтены при окончательной разработке проекта.

Все учебные группы получают от группы анализа протоколы «Позитив» и «Негатив» и на их основе разрабатывают свой вариант проекта воспитания в учреждениях образования. С целью экономии времени можно группам дать задания разработать по отдельности свой проект с позиции «ученика», «педагога», «родителей», «общественности».

В учебных группах происходит переуточнение игровых ролей. В частности, могут быть введены следующие роли: докладчик (готовит выступление по проекту концепции воспитательной работы, разработанной его группой); содокладчик (дополняет сообщения докладчика); иллюстратор (графически, художественно или схематически оформляет основное содержание разработанной концепции); «провокатор» оценивает доклады других групп и задает вопросы, способствующие выявлению слабых мест в разработанной концепции); оппонент (организует работу в своей группе по оценке докладов других групп и выступает с личным мнением по разработанным докладам); эксперт (организует работу в группе по выявлению сильных и слабых мест в разработанных концепциях участниками игры, выступает с заключительным словом).

Четвертый этап – экспертная оценка. Цель: каждая группа передает свой проект от группы к группе, где идет его коллективное обсуждение и экспертная оценка.

Все группы в обязательном порядке дополняют проект своими предложениями и замечаниями. Сопровождает разработанный проект от одной группе к другой один из членов экспертной группы, который будет делать заключительное слово по тому проекту, который он сопровождал. Кроме этого каждая учебная группа представляет свой проект стендового доклада для ознакомления всем участникам игры.

Рефлексия, которая проходила на разных этапах ОДИ «Монолог», «Диалог», «Полилог», «Экспертная оценка», показала, что игра обогатила студентов знаниями, умениями, навыками, которые способствуют повышению их профессиональной компетентности в проблемах гуманистического воспитания. В частности, видеть в педагогической ситуации проблему и оформлять ее в виде воспитательных задач; сравнивать и обобщать педагогические ситуации с позиции современного содержания гуманистического воспитания; понимать позицию других педагогов по вопросам технологии воспитательного процесса учреждения образования; устойчиво удерживать свою педагогическую позицию; осознавать свое профессиональное развитие и развитие общечеловеческих качеств у своих воспитанников; находить в каждой форме и ситуации сильные и слабые стороны для системы воспитания; выявлять показатели воспитанности обучающегося; обогащать воспитательный процесс моральными ценностями в зависимости от места расположения и типов учреждения образования; знать подходы для формирования авторской системы воспитания.

В качестве общего вывода можно заключить следующее: деловая игра способствует продуктивному преподаванию педагогики как учебной дисциплины, развивающей личность; она тесно сближает между собой учебный процесс в высшем учебном заведении с производственным в педагогическом учреждении; помогает будущим педагогам самостоятельно решать образовательные и воспитательные задачи.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Педагогика: большая современная энциклопедия / сост. Е. С. Рапацевич. – Минск: Современное Слово, 2005. – 720 с.
2. *Щедровицкий, Г. П.* Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов / Г. П. Щедровицкий. – М.: Наследие ММК. 2004. – 288 с.
3. Педагогические основы самостоятельной работы студентов: пособие для преподавателей и студентов / под общ. ред. О. Л. Жук. – Минск: РИВШ, 2005. – 112 с.
4. Человек. Философско-энциклопедический словарь / под общ. ред. акад. И. Т. Фролова. – М.: Наука, 2000. – 516 с.
5. *Селиванов, В. С.* Основы общей педагогики: Теория и методика воспитания: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / под ред. В. А. Сластенина. – М.: Издат. центр «Академия», 2000 – 336 с.