

УДК 37.02

Камысбаев М.К.

Международный университет информационных технологий, Алматы, Казахстан

ПОВЫШЕНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МАГИСТРАНТОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ПРОФИЛИРУЮЩИХ ДИСЦИПЛИН

***Аннотация.** В данной статье рассматривается проблема повышения познавательной активности магистрантов в процессе изучения профилирующих дисциплин. Проведен анализ путей активизации познавательной деятельности обучающихся. Изложен опыт применения ролевых игр при изучении авторского курса «Эффективное управление командой проекта». Приведены особенности организации и проведения ролевых игр, позволяющие овладеть компетенциями выбора наиболее эффективного варианта управления командой проекта.*

***Ключевые слова:** познавательная активность, ролевая игра, проведение ролевых игр, команда проекта, распределение ролей в команде.*

Введение

В нынешних условиях социально-экономических перемен, происходящих в Казахстане, вызванных становлением демократических институтов и развитием рыночных отношений, важное значение приобретает проблема профессиональной подготовки магистрантов, способных мыслить и действовать творчески, самостоятельно, нетрадиционно. Поэтому одной из главных задач высшего послевузовского образования является не только сообщение определенной суммы знаний обучающихся, но и развитие у них познавательной активности, т.е. познавательных интересов, творческого отношения к делу, стремления к самостоятельному «добыванию» и обогащению знаний и умений для применения их в своей практической деятельности.

Прежде чем перейти к основной части целесообразно изложить особенности образовательной программы «Проектный менеджмент». Данная образовательная программа разрабатывалась на основе анализа трудовых функций профессиональных стандартов в области управления проектами для 7-го уровня квалификации (магистр, практический опыт). Программа обеспечивает студентоцентрированное обучение – принцип образования, предполагающий смещение акцентов в образовательном процессе с преподавания (как основной роли преподавательского состава в «трансляции» знаний) на учение (как активную образовательную деятельность обучающегося).

К основным компетенциям будущих магистров относятся умение управлять проектами, программами, портфелем проектов, умение анализировать инвестиции и управлять стоимостью, сроками, качеством и рисками проекта, а также овладение инструментами и методами развития команды проекта [1]. В результате обучения магистранты должны овладеть навыками управления и развития команды проекта, умением управлять заинтересованными сторонами, овладеть гибкими подходами в управлении проектами.

Для достижения вышеперечисленных основных целей образовательной программы «Проектный менеджмент» в состав дисциплин блока профилирующих дисциплин был включен курс «Эффективное управление командой проекта». В результате изучения этой дисциплины обучающиеся получают знания и навыки основ управления организациями, подразделениями и командами сотрудников. Они овладевают компетенциями выбора наиболее эффективного варианта управления командой проекта.

Основная концепция повышения познавательной активности магистрантов

Основу концепции управления командой проекта в настоящее время составляют возрастающая роль личности работника, знание его мотивационных установок, умение их формировать и направлять в соответствии с задачами, стоящими перед организационной структурой управления проектом [2].

В нашей работе в качестве цели исследования было выбрано теоретическое обоснование и практическое применение ролевых игр как средства развития познавательной активности магистрантов в процессе изучения профилирующих дисциплин.

По результатам анализа литературных источников выявлены следующие пути активизации познавательной деятельности: экстенсивный и интенсивный. Причем, они имеют одну и ту же конечную цель: воспитание личности образованной, высоконравственной, творческой, социально активной, способной к саморазвитию и т.д., но подходы к достижению этой цели разные [3, 4].

Экстенсивный путь развития познавательной активности реализуется, прежде всего, через увеличение количества учебных дисциплин и объема знаний, сообщаемого обучающимся. В то время как интенсивный путь основывается на личной позиции обучающегося в учебной деятельности, что предполагает изменение самой структуры образовательных программ и интенсификацию методов обучения, при которых деятельность обучающегося носит продуктивный, творческий, поисковый характер.

Ролевые игры в процессе изучения профилирующих дисциплин будут эффективным средством развития познавательной активности обучающихся при соблюдении следующих условий:

- ролевые игры должны отражать основное содержание изучаемой дисциплины, способствовать приобретению и отработке обучающимися теоретических знаний, практических умений и навыков командной работы;
- игры должны развивать мыслительную деятельность, иметь проблемную направленность, основываться на свободном творчестве и полной самостоятельности обучающихся;
- в игре должен быть обязательным элемент соревнования между командами или отдельными участниками; учет и контроль результатов соревнования должен быть открытым, ясным, объективным и справедливым.

По мере возрастания сложности ролевых игр их можно разделить на три группы:

- 1) имитационные игры, направленные на имитацию определенного профессионального действия;
- 2) ситуационные игры, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- 3) условные игры, посвященные разрешению, например, производственных конфликтов.

Формы проведения ролевых игр могут быть самыми разными: это и различные производственные ситуации, дискуссии на основе распределения ролей, и пресс-конференции. Методика разработки и проведения ролевых игр состоит из этапов: подготовительного, игрового, заключительного и этапа анализа результатов игры.

На подготовительном этапе рассматриваются основные организационные вопросы: распределение ролей, выбор жюри или экспертной группы, формирование игровых групп, ознакомление с обязанностями или ролями в команде. Также на этом этапе происходит знакомство с темой и проблемой, ознакомление с заданиями, сбор материала и его анализ, консультации преподавателя при необходимости.

Игровой этап характеризуется включением в проблему и осознанием проблемной ситуации в группах (командах) и между группами. К особенностям внутригруппового

аспекта можно отнести: индивидуальное понимание проблемы каждым членом команды; дискуссии в группе (команде); выявление позиций; принятие определенных решений. Межгрупповой аспект игрового этапа: заслушивание сообщений групп, оценка решения.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблеме, заслушивается сообщение членов команды, выбирается наиболее удачное решение. При анализе результатов ролевой игры определяется степень активности участников, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

Основными структурными компонентами ролевой игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или цели игры, результат игры.

Игровой замысел – первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в поставленной проблеме или задаче, которую надо решить во время занятия. Сущность игрового замысла должна заключаться в четко поставленной задаче перед магистрантами.

Каждая ролевая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение обучающихся в процессе игры. Поэтому правила ролевых игр должны разрабатываться с учетом цели занятия и индивидуальных возможностей магистрантов. Это позволяет создать условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого магистранта чувства удовлетворённости, успеха. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям команды.

Очень важной и существенной стороной ролевой игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности обучающихся, дают им возможность проявить свои способности, умения и навыки для достижения целей игры.

Ролевая игра имеет определённый результат, который является итогом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной проблемной задачи и даёт магистрантам моральное и умственное удовлетворение. Для преподавателя результат игры всегда является показателем уровня достижений обучающихся в усвоении теоретических знаний или в их применении.

При организации ролевых игр необходимо учитывать следующие важные моменты.

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, содержание предлагаемого материала должно быть доступно пониманию магистрантов.

2. Игра должна давать достаточно необходимую фактическую информацию для мыслительной деятельности, иначе она не будет развивать познавательную активность и внимание.

3. Ролевая игра должна иметь связь с реальными производственными ситуациями, конфликтами, в противном случае игра не даст должного эффекта.

4. При проведении игры в форме командной работы и распределении ролей, таких как «Конфликтная ситуация на железной дороге», «Необитаемый остров», «Таможня», «Переговоры» и других, должен быть обеспечен контроль за её результатами со стороны всех членов команды или выбранных лиц. Для распределения ролей в команде магистранты проходят предварительно онлайн тест Р. Белбина [5]. На основе результатов теста Р. Белбина формируются команды, распределяются роли в игре.

5. Преподаватель должен вести четкий, открытый, ясный и справедливый учет всех этапов игры.

6. Каждый магистрант должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес к игре.

7. Если на нескольких занятиях проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, производственными ситуациями, то по содержанию материала и перечню поставленных задач они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от абстрактного к конкретному.

8. В процессе ролевой игры магистранты должны организованно и грамотно проводить свои рассуждения в команде, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.

9. В среднем для проведения игры необходимо 20-30 минут. Ролевую игру нужно закончить на занятии, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль в повышении познавательной активности.

Отличительными свойствами ролевых игр являются: 1) моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций в различных проектах; 2) поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предыдущего этапа влияет на ход следующего; 3) наличие конфликтных ситуаций; 4) обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные правилами игры командные роли; 5) контроль игрового времени; 6) учет активности каждого члена команды; 7) наличие элементов состязательности; 8) правила системы оценок хода и результатов игры.

Заключение

В процессе участия в ролевой игре у обучающихся вырабатываются навыки сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Магистранты познают, запоминают новое, ориентируются в необычных производственных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Даже пассивные из обучающихся включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести членов команды по игре. Ролевые игры хорошо уживаются с серьёзным учением.

Включение в практическое занятие ролевых игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создаёт у обучающихся бодрое рабочее настроение, превращает преодоление трудностей в успешное усвоение учебного курса. На ролевые игры необходимо смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной и самостоятельной работы магистрантов.

Практический опыт применения ролевых игр позволил осознать участникам игр сходства друг с другом, своего места в группе (команде). На основе формируются общегрупповые ценности, повышается познавательная активность. Приобретается опыт работы в команде, заметно улучшение коммуникации между членами группы, участники приобретают опыт успешного достижения групповой цели. Кроме этого, создаются условия для проявления лидерских способностей.

На основе применения ролевых игр при изучении курса «Эффективное управление командой проекта» у магистрантов формируется система знаний в области управления человеческими ресурсами проекта, позволяющая в дальнейшем самостоятельно расширить знания в данной предметной области.

ЛИТЕРАТУРА

1. Романова М.В. Управление проектами: учеб. пособие / М.В. Романова. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2013. – 256 с.
2. Каннинг М. Как эффективно управлять командой / М. Каннинг, М. Тучински, С. Кэмпбелл; пер. с англ. М.С. Меньшиковой. – М.: Вершина, 2006. – 160 с.
3. Корниенко В.И. Самоорганизация в управленческой команде // Синергетика и социальное управление. Под ред. В.С. Егорова. – М., 2008. – 280 с.
4. Томпсон Л. Создание команды / Л. Томпсон; [пер. с англ. под ред. Е.Г. Молл]. – М. Вершина, 2006. – 544 с.
5. Белбин Р.М. Команды менеджеров: Секреты успеха и причины неудач. – М., 2003. – 265 с.

REFERENCES

1. Romanova M.V. *Upravlenie proektami: ucheb. posobie* [Project management: training. manual] / M. V. Romanova. – M.: FORUM: INFRA-M, 2013. – 256 p.
2. Kanning M. *Kak effektivno upravlyat' komandoy* [How to Effectively Manage a Team] / M. Kanning, M. Tuchinski, S. Kempbell; per. s angl. M. S. Men'shikovej. – M.: Vershina, 2006. – 160 p.
3. Kornienko V.I. *Samoorganizatsiya v upravlencheskoj komande //Sinergetika i social'noe upravlenie* [Self-organization in management team //Synergetics and social management] Pod red. V.S. Egorova. – M., 2008. – 280 p. T
4. Tompson L. *Sozdanie komandy* [The creation of a team] / L. Tompson; [per. s angl. pod red. E.G. Moll]. – M. Vershina, 2006. – 544 p.
5. Belbin R.M. *Komandy menedzherov: Sekrety uspekha i prichiny neudach* [Management teams: Secrets of success and causes of failure] – M., 2003. – 265 p.

Камысбаев М.К.

Бейінді пәндерді зерделеу процесінде магистранттардың танымдық белсенділігін арттыру

Аңдатпа. Бұл мақалада бейінді пәндерді зерделеу процесінде магистранттардың танымдық белсенділігін арттыру проблемасы қарастырылады. Білім алушылардың танымдық белсенділігін жандандыру жолдарына талдау жүргізілді. «Жоба командасын тиімді басқару» авторлық курсы зерделеу кезінде рөлдік ойындарды қолдану тәжірибесі баяндалған. Жоба командасын басқарудың неғұрлым тиімді нұсқасын таңдау құзыреттерін меңгеруге мүмкіндік беретін рөлдік ойындарды ұйымдастыру және өткізу ерекшеліктері келтірілген.

Түйінді сөздер: танымдық белсенділік, рөлдік ойын, рөлдік ойындар өткізу, жоба командасы, командадағы рөлдерді бөлу

M.K. Kamysbayev

Increasing the cognitive activity of undergraduates in the process of studying profiling disciplines

Abstract. This article discusses the problem of increasing the cognitive activity of undergraduates in the process of studying profiling disciplines. An analysis of ways to intensify the cognitive activity of students was carried out. The experience of using role-playing games in studying the author's course "Effective management of the project team" is described. The peculiarities of organization and conduct of role-playing games are given, allowing to master competencies of selection of the most effective option of project team management.

Key words: informative activity, role-playing game, carrying out role-playing games, team of the project, cast in team

Автор туралы ақпарат:

Камысбаев Марат Куралбекович, э.ғ.д., Халықаралық ақпараттық технологиялар университеті, «Экономика және бизнес» кафедрасының профессоры.

Сведения об авторе:

Камысбаев Марат Куралбекович, д.э.н., профессор кафедры экономики и бизнеса Международного университета информационных технологий.

About the author:

Marat K. Kamysbayev, doctor of econ. sci., professor, Economics and Business Department, International Information Technology University.