

## МОДЕЛЬ ЭМПИРИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ НА РЫНКЕ ТРУДА

Автор обращает внимание на необходимость применения в российской высшей школе новейших образовательных технологий в контексте реализации проектов модернизации экономики, приводит описание некоторых теоретических подходов к эмпирическому обучению и их особенностей. Подчеркивается значимость перехода к обучению в рамках данной образовательной модели и делается вывод о том, что такое обучение повышает конкурентоспособность молодых специалистов на рынке труда.

*Ключевые слова:* модернизация, эмпирическое обучение, теории обучения, конкурентоспособность, рынок труда, экономический спад.

T.B. Makarova

## EXPERIENTIAL EDUCATION FRAMEWORK AS FACTOR OF INCREASING YOUNG SPECIALISTS' COMPETITIVENESS ON LABOR MARKET

The author emphasizes the necessity of applying new education technologies in Russian higher education institutions in the context of economy modernization projects, describes some theoretical approaches to experiential education and their peculiarities, and proves the importance of switching to the new educational techniques within the described educational model, which will help to increase young specialists' competitiveness on the labour market.

*Keywords:* modernization, experiential education, education theory, competitiveness, labor market.

В настоящее время перед российской высшей школой ставится задача воспитания нового поколения лидеров, способных реализовать проекты модернизации экономики, т.е., в буквальном смысле, изменить мир. Выполнение данной задачи требует от высшей школы применения новых технологий обучения, которые позволили бы повысить уровень практического менеджмента у будущих руководителей, научить их новым методам руководства человеческими ресурсами, создания и развития новой культуры постоянного обучения, без которых невозможно выполнение заявленных целей.

В связи с этим, нам кажется необходимым обратить внимание на зарубежный опыт применения новейших обучающих технологий, наиболее интересной из которых, на наш взгляд, является технология эмпирического образования, разработанная для обучения магистрантов Гарвардской школы бизнеса в США, т.е. методика создания образовательной среды, основанная, в отличие от дидактического обучения, на активном практическом усвоении знаний студентами в условиях, максимально приближенных к реальным ситуациям управления в бизнесе.

Причинами перехода к эмпирическому обучению, по мнению многих исследователей, являются как смена парадигмы обучения, так и изменение отношения обучающихся к образованию.

Студенты нового поколения отличаются тем, что:

1. Они не считают компьютер «новой технологией», т.к. никогда не жили в эпоху, когда они не существовали.
2. Они тяготеют к групповой/коллективной деятельности.
3. Для них действие важнее, чем знание, а результаты действия важнее накопления фактов.
4. Они считают, что познание происходит через действие; результат жизни в эпоху компьютерных игр.
5. Многозадачность является обычным делом в их жизни.
6. Для них характерна нетерпеливость, стремление к быстрому решению проблем.

Рассмотрим несколько теорий, лежащих в основе эмпирического образования как модели обучения.

Эмпирическое образование использует элементы конструктивистского подхода к обучению, утверждающего, что мы сами являемся творцами нашего собственного опыта, участниками процесса созидания собственной значимости (Kegan, 1982 г.). По мнению конструктивистов, берущих свое начало из трудов Ж. Пьяже, Д. Дьюи и Л.С. Выготского, целью образования является изучение, а не обучение, создание особой образовательной среды, а не инструктора (Collins, 1996 г.).

Эпистемологическая модель предполагает определение объема познаваемого и его качество (Hofer&Pintrch B.K., Spring, 1997 г.) [5]. Авторы предлагают методику, при которой эксперты должны знать правильный ответ и донести его до слушателя, она во многом совпадает с дидактической моделью обучения по лекторскому типу.

Berenki и другие предложили модель, в которой учитель является одновременно и участником процесса и наблюдателем, направляя процесс мышления студентов и передавая им знания в форме диалога, не через конфликт, а через консенсус.

Обучение через участие в дискуссионном процессе впервые было применено при обучении праву, а затем его стали использовать в Гарвардской школе бизнеса применительно к методике кейс-обучения. Такая модель является примером совместного выстраивания образовательного пространства педагогами и студентами. Преподавательский состав в данной модели призван помогать в усвоении знаний студентами, которые работают в группах над реальными ситуациями в бизнесе (Hammond, 2009 г.) [4].

Модель ситуативного обучения была впервые предложена Lave и Wenger, которые предположили, что обучение ситуативно и, по существу, связано с ситуациями социальной и физической среды, в которой оно проводится. Позднее Brown, Collins и Duguid выдвинули идею о том, что разрыв между процессом обучения и применением его результатов образуется непосредственно из-за самой системы обучения, которая предполагает, что процесс приобретения знаний является подготовкой к их дальнейшему использованию. Они утверждают, что высшая школа игнорирует тот факт, что именно культура и практическая деятельность служат почвой для обучения, кроме того, вузы не хотят замечать, что культура обучения сама по себе оказывает негативное влияние на процесс обучения в той или иной сфере.

Brown John Seely, Allan Collins and Paul Duguid (1990 г.) предложили идею о том, что теория, практика и культура взаимосвязаны, что обучение невозможно при опоре только на теорию, оно должно включать в себя все три составляющие [2].

Однако в высшей школе абстрактную теорию часто воспринимают как точную, хорошо обоснованную и объективную данность, которую можно изучить с помощью прототипных примеров или упражнений из учебников. Но такое объяснение не может обеспечить понимание ни культурной составляющей, ни сути поступков носителей той культуры, в рамках которой происходит обучение. Авторы предложили понятие «когнитивное практическое обучение», через которое студенты смогут освоить культуру практической деятельности. В основе такой идеальной среды лежат коллективный разум, коллективное решение проблем, коллективное понимание и множественные роли, связанные с выполнением поставленных задач, а также споры и обсуждение неэффективных путей решения проблем, и работа в команде. Все это отличительные признаки модели эмпирического обучения.

Существуют также и другие многочисленные исследования, которые говорят в пользу идеи эмпирического обучения как педагогической модели. Одним из таких примеров может служить модель активного обучения.

В результате проведенного исследования Chickering и Gamson пришли к выводу, что наряду с навыком слушания лекций студенты должны приобретать опыт ведения дискуссий и решения проблем. Более того, студенты должны владеть методами анализа, синтеза, а также уметь оценивать ситуации. Bonwell, Charles C. и James A. Eison, развивая эту идею, считают, что стратегия активного обучения предполагает разработку стратегии вовлечения студентов в процесс решения практических ситуаций с полным пониманием их сути.

Итак, вышеописанные образовательные модели нашли свое применение в разработке среды для эмпирического обучения слушателей гарвардской школы бизнеса, которая реализуется через ряд самых современных методов, которые с успехом применяются в деле воспитания молодых лидеров.

Самым известным методом является метод кейсов, при работе с которым студенты должны разработать возможные сценарии выхода из ситуации, что дает им возможность учиться через действие, т.е. приобрести навыки проведения анализа, принятия решений, разработки стратегии и тактики действия, как если бы они сами являлись участниками предполагаемых обстоятельств.

Целью обучения с помощью ролевых игр является интеграция элементов практики принятия решений в обучение студентов, что позволяет им, быть не только наблюдателями процесса, но становиться участниками событий, от которых зависит решение реальной проблемы.

Обучение работе в команде дает студентам не столько навыки решения деловых проблем, сколько возможность выработать свой индивидуальный стиль управления, а также определить и совершенствовать уровень своей эффективности и как лидера, и как члена команды.

Одной из самых трудных дилемм в бизнесе является, и всегда являлась проблема подбора руководителей на должности с повышенным уровнем ответственности, поскольку для соответствия требованиям такого уровня менеджеры должны обладать широтой и рациональностью

мышления, видением перспектив развития, способностью интегрировать части в единое целое и иметь адекватные профессиональные навыки. Именно для таких целей и проводятся в Гарварде, так называемые, игры для обучения навыкам руководства. В настоящее время такие игры разрабатываются с применением новейших информационных технологий, что позволяет значительно расширить круг поставленных проблем и увеличить количество реальных ситуаций.

Наибольший интерес, тем не менее, представляет, как нам кажется, метод моделирования ситуаций. Суть его состоит в построении модели процесса или системы, в который затем вносятся изменения, чтобы проверить решения, принятые в случае, если произойдут какие-то нарушения хода событий или явлений. Имитируя работу системы, студенты учатся разрабатывать альтернативные стратегии, обучать персонал и оптимизировать его работу. Построение имитационных моделей позволяет значительно сократить количество времени и средств, которые были бы затрачены на проведение экспериментов в реальных условиях.

С. Aldrich указывает, что построение имитационных моделей лучше всего использовать:

1. Для понимания крупномасштабных идей и проектов.
2. Для описания больших периодов времени.
3. В случаях, когда принятие решения чрезвычайно важно или может стать опасным, необходимо произвести тщательную проверку и дать оценку принимаемому решению.
4. Когда нет возможности находиться в конкретном месте в конкретный период времени [1].

С. Aldrich также выделяет четыре типа имитационных моделей: интерактивные электронные таблицы для выполнения расчетов; модели с разветвленным сценарием принятия решений, т.е. с возможностью множественного выбора и осуществления поиска решений; модели, выполненные по игровому типу, т.е. с элементами мотивации и поощрения за правильно выбранное решение; и моделирование виртуальных исследовательских лабораторий или продуктов, с помощью которых можно создавать новейшие продукты или имитировать процесс их производства [1].

Итак, вслед за Cantor [3], мы утверждаем, что модель эмпирического обучения должна стать неотъемлемым компонентом образования в высшей школе, прежде всего, потому, что в условиях современного экономического спада и сокращения рынков труда, а, следовательно, все возрастающей конкуренции происходит оптимизация образовательного процесса. Это позволяет выпускникам значительно легче адаптироваться к выбранной профессии и соответствовать требованиям, предъявляемым современным уровнем мирового экономического развития.

### Список использованной литературы

1. Aldrich C. Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences / C. Aldrich. — San Francisco: Pfeiffer, 2009.
2. Brown John Seely, Collins Allan, Duguid Paul. Situated cognition and the culture of learning. [Electronic version]. / J. Seely Brown, Allan Collins, Paul Duguid. — Educational Researcher, 18 (1), 32, 1990.
3. Cantor J.A. Experiential learning in higher education: Linking classroom and community. / J.A. Cantor. — Washington, D.C.: Education Information Resource Center. — 2007.

4. Hammond J.S. Learning by the case method: A Harvard Business School note / J.S. Hammond. — Boston, Masschusetts: Harvard Business School Publishing. — 2009.

5. Hofer B.K., Pintrich P.R. Personal epistemology: The psychology of beliefs about knowledge and knowing / B.K. Hofer, P.R. Pintrich. — Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates. — 2002.

### Referenses

1. Aldrich C. Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences / C. Aldrich. — San Francisco: Pfeiffer, 2009.

2. Brown John Seely, Collins Allan, Duguid Paul. Situated cognition and the culture of learning. [Electronic version]. / J. Seely Brown, Allan Collins, Paul Duguid. — Educational Researcher, 18 (1), 32, 1990.

3. Cantor J.A. Experiential learning in higher education: Linking classroom and community. / J.A. Cantor. — Washington, D.C.: Education Information Resource Center. — 2007.

4. Hammond J.S. Learning by the case method: A Harvard Business School note / J.S. Hammond. — Boston, Masschusetts: Harvard Business School Publishing. — 2009.

5. Hofer B.K., Pintrich P.R. Personal epistemology: The psychology of beliefs about knowledge and knowing / B.K. Hofer, P.R. Pintrich. — Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates. — 2002.

### Информация об авторе

*Макарова Татьяна Борисовна* — заведующая кафедрой регионоведения Северной Америки, Забайкальский государственный университет, г. Чита, e-mail: [dnas.head@gmail.com](mailto:dnas.head@gmail.com).

### Author

*Makarova Tatiana Borisovna* — Chairholder, Chair of North America Regional Studies, Transbaikial State University, Chita, e-mail: [dnas.head@gmail.com](mailto:dnas.head@gmail.com).