

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО САМООРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТА УНИВЕРСИТЕТА

В статье рассматривается теоретико-практическое содержание понятия «игровая технология»; представлены вопросы разработки и реализации игротехнических основ педагогического образования студентов с учетом специфики их будущей профессиональной деятельности в учреждениях дошкольного образования и обоснование возможностей влияния педагогического пространства вуза на поддержку творческих начал личности.

Ключевые слова: игровая технология, студенты, педагогическая подготовка, организация и управление обучением, игротехника, дошкольное образование, педагоги дошкольного образования, игровая позиция педагога, стратегии.

Стратегическим направлением совершенствования качества профессиональной подготовки специалистов на основе интеграции консервативных педагогических концепций и инноваций является стимулирование самоорганизации учебной деятельности студента путём внедрения педагогических технологий в образовательный процесс высшей школы, наряду с модернизацией учебных планов и образовательных стандартов. Тенденции трансформации образования направлены на повышение требований к личностным качествам будущего педагога, к разработке содержательных и методических аспектов организации учебной деятельности в вузе. Как одно из направлений научного поиска инновационных средств повышения самоорганизации студентов, будущих педагогов дошкольного образования, и выведение их на более качественный образовательный уровень в педагогическом процессе, нами рассматривается разработка и реализация игровой технологии.

Исходя из предположения о том, что игровая технология может рассматриваться как составляющая совершенствования учебной деятельности студентов, способствующая раскрытию их потенциала и самореализации, нами выделены особенности её влияния на личность. На основе анализа теоретических источников (работы Л.А. Байковой, Н.В. Бордовской, Л.В. Загрековой, В.В. Лопатинской, А.С. Прутченкова, Г.К. Селевко и др.), выявлено, что данная технология обеспечивает осмысленность учения и личностную активность

студента, расширяет границы сознания субъекта обучающей игры; возможность получать собственный практический опыт посредством моделирования педагогических ситуаций; овладение широким спектром педагогической деятельности на основе воссоздания структуры деловых взаимоотношений; возможность перехода от познавательной мотивации к профессиональной; проявление эмоционального отношения к субъект-субъектному взаимодействию, повышенного внимания к игровой практике; системность содержания учебного материала и возможность употребления новой информации, выходящей за рамки образовательных стандартов.

В психологических трудах Б.Г. Ананьева, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна личность рассматривается как субъект деятельности, для развития которой в образовательном процессе необходимо создать соответствующие условия. Опираясь на труды вышеуказанных ученых, определено, что в контексте педагогической деятельности движущими силами развития выступают не только внешние детерминации, но и идеи саморазвития и самосовершенствования в деятельности, что предполагает детерминацию со стороны субъекта, то есть активное участие в творческих, продуктивных процессах. И этому способствуют, на наш взгляд, интегративные типы деятельности в рамках технологии игры.

В контексте разработки проблем учебной деятельности в высшей школе термин «технология» существенно претерпел ретерминологизацию в процессе переосмысления его значения, наполнившись определениями социальных и психолого-педагогических наук. В современный период это одно из самых многозначных и универсальных понятий, отражающих эпоху информационного общества. Технология – это «тип отношения человека к миру, включающий деятельностные и рефлексивные составляющие» [1].

Игровая технология в научно-методической литературе рассматривается как новое направление развития педагогического знания, возникшее в 90-х гг. на базе теории проблемного обучения. Реализация игровых технологий способствует совершенствованию, прежде всего, процессуальной части обучения

за счет активизации и интенсификации деятельности студентов, и на этой основе лучшему освоению содержательного и процессуального компонентов образования.

В диссертационных исследованиях, посвящённых проблеме профессиональной подготовки, игровая технология рассматривается в качестве разновидности технологии обучения и определяется как специально сконструированная в соответствии с заданной целью совокупность активно-игровых приёмов и средств передачи социального и профессионального опыта (В.В. Лопатинская); система игровой деятельности в процессе обучения студентов, ориентированная на организацию, конструирование и проектирование учебных игровых действий и актов игрового процесса (М.А. Эркенова); средство стимулирования к учебной деятельности в процессе использования игровых приёмов и ситуаций (Л.Р. Варганова); проективная и имитационная модель организации взаимодействия в образовательном процессе (М.В. Ломаева); форма организации учебно-познавательной деятельности студентов (У.Ф. Кондакова).

Во многих научных трудах весь технологический процесс игрового обучения представлен в соответствии со спецификой получаемой квалификации. Он раскрывается в виде описания этапов, которые могут выступать во взаимосвязи с различными игровыми компонентами либо учебными действиями студента и преподавателя; принципов построения процесса; способов организации и взаимодействия субъектов; механизмов управления деятельностью; содержательной и функциональной структуры; предполагаемых результатов и дальнейшей коррекционной работы.

Терминологический анализ понятия и обобщение различных точек зрения исследователей позволяет определить игровую технологию в педагогическом процессе высшей школы как совокупность игровых форм взаимодействия субъектов образовательного процесса, логическая и последовательная реализация которых создаёт условия для освоения социального и профессионального опыта студентом, развития его личности в целом [2]. Выход за рамки традиционной (знаниевой) модели изучения учебных дисциплин при условии внедрения игровой технологии способствует, на наш взгляд, трансформации форм взаимодействия и их влиянию на активизацию учебной деятельности студентов. Кроме того, появляется возможность корректировки социальных норм взаимодействия в диаде «преподаватель – студент», отношений субъектов

процесса образования. Широкое использование при организации игровой деятельности разнообразных отношений в ходе исполнения ролевых позиций, способствует более успешному развитию и формированию профессиональных качеств личности и выработке активной жизненной позиции. Соответственно, самоорганизация и активность студентов, проявляющаяся в рамках реализации технологии игры, является одним из значимых показателей их учебной деятельности.

Развитие личностной самоорганизации обучающихся обуславливается изменениями организации образовательного процесса на основе новых подходов в условиях информационного общества. Проблеме самоорганизации учебной деятельности студентов посвящены исследования Н.В. Бочаровой, Р.В. Габдреева, О.Н. Князьковой, А.В. Смирнова и др. Самоорганизация в общем плане рассматривается как самоструктурирование, самодетерминация природных, естественных систем и процессов, изменения отдельных элементов которых сопровождается качественными изменениями [3, с. 60]. В более узком плане – это деятельность и способность личности, связанные с умением организовать себя, которые проявляются в целеустремленности, активности, планировании своей деятельности, самостоятельности [4; 5].

Самоорганизация учебной деятельности рассматривается нами как одно из приоритетных направлений личностного совершенствования студентов на основе использования игровых технологий. Данный процесс способствует ориентации на построение партнёрских межличностных отношений в учебной группе, проявлению профессиональных качеств и способностей, выстраиванию организации учебной деятельности как эмоционально-личностного поиска изучаемых процессов и явлений. Анализ сложившейся образовательной ситуации в сфере подготовки специалистов дошкольного образования позволил нам обнаружить противоречия между значимостью игротехнических основ в педагогическом образовании студентов и отсутствием соответствующих теоретических моделей реализации данного процесса в условиях вуза; потребностью высших учебных заведений в оптимизации подготовки специалистов к профессиональной педагогической деятельности и недостаточной теоретической и методической разработанностью данного процесса.

На основе теоретического анализа и обобщения научных источников (труды Н.К. Ахметова, А.П. Панфиловой, Р.С. Пионовой, Г.К.

Селевко, С.А. Смирнова, Г.П. Щедровицкого, П.Г. Щедровицкого), нами определена структура организации обучения с использованием игровой технологии, которая включает элементы организационно-технологического обеспечения игровой деятельности студентов. К ним относятся: концептуальная основа, содержательная часть, процессуальный компонент и диагностическая часть.

Концептуальную основу использования игровой технологии в образовательном процессе высшей школы составляют труды ученых, в которых игровые явления в обучении студентов рассматриваются как источник сохранения культурных традиций и развития инноваций в различных сферах общественной жизни, средство познания и самопознания, педагогическое творение (А. Вайнштейн, А.А. Гримоть, Ю.В. Громыко, Р.Р. Ильясов, Й. Хейзинга, А.В. Черная).

Содержательная часть учебной деятельности студентов на игротехнической основе включает: определение общей цели педагогической подготовки и задачи предметных комплексов обучающих игр по методикам дошкольного образования; процессуально-описательный аспект (вероятностный алгоритм процесса); содержание обучающих игр (деловых, ролевых, имитационных и мн. др.); способы организации совместной познавательно-творческой деятельности студентов; условия для раскрытия личностного потенциала и формирования активной жизненной позиции субъектов образования; интеграцию знаний из разных областей (цикл философских, культурологических, социологических, социальных наук) при решении проблем; обеспечение позитивного взаимовлияния и психологического комфорта в учебной группе; конкретизацию задач в соответствии с требованиями образовательного стандарта и достижениями современной науки и практики в области педагогической подготовки специалистов; совокупность методов игрового моделирования, реализующих целевые установки; технологический инструментарий (схематичные модели игр, технологические карты для разных этапов педагогической подготовки, блок-схемы действий игроков, описание игровых обучающих ситуаций и др.). При определении содержательного компонента организации процесса в рамках исследования учитывались общие положения о сущности содержания образования, где оно представлено как педагогически адаптированный социальный опыт (В.В. Краевский, В.С. Леднёв, М.Н. Скаткин). Согласно данному подходу, структура опыта состоит из

элементов познавательной деятельности, осуществления известных способов деятельности, творческой деятельности и осуществления эмоционально-ценностных отношений. Ценностным ориентиром при таком подходе является становление субъектных качеств обучаемых и создание условий для их самореализации. Поэтому важно, как организовано обучение, каким образом выстраивается педагогическое взаимодействие и какие современные технологии в нём применяются. Акцент перемещается в сторону внедрения условий активизирующей творческой образовательной среды (по Л.М. Митиной) [6], что в свою очередь способствует вероятностному прогнозированию возможных изменений личности в направлении повышения степени самоорганизации и готовности к профессиональной деятельности.

Процессуальный компонент (действенный аспект) – это, собственно, осуществление игрового процесса при обучении и функционирование личностных, инструментальных, педагогических средств. В данной связи значимым для исследования является подход к содержанию образования белорусских учёных (А.И. Жук, Н.Н. Кошель и др.) [7], отмечающих важность формирования способности к реализации разнообразных техник, входящих в состав деятельности педагога и студентов: психотехники (моделирование психического состояния); социотехники (моделирование управления совместной деятельностью), мыслетехники (моделирование рефлексии). Данные и многие другие техники реализуются не только посредством инновационных форм организации учебного процесса и методов управления, но и как личностно-деятельностный компонент содержания образования. В данной связи важен вопрос отличия учебной деятельности от игровой, реализуемой в вузе. И это отличие состоит в изменении организационных форм. Речь идёт о совершенствовании форм управления учебной деятельностью в направлении конструирования собственно игровой деятельности, в рамках которой используются модификации профессиональных проблем и их разрешение, и деятельности самих обучающихся. Совершенствование процессуального компонента обучения позволяет отчасти разрешить противоречие между необходимостью подготовки студентов к педагогической творческой деятельности и отсутствием её образца, потребностью практики в использовании современных инновационных технологий и недостаточным внедрением их в подготовку будущих специалистов. Личностная ориентация обучения на игротехнической ос-

нове характеризуется деятельностно-творческим характером, предоставлением необходимого пространства свободы для принятия самостоятельных решений (Ю.С. Сусед-Виличинская, Б.В. Пальчевский и др.), что способствует ценностно-смысловому раскрытию индивидуальности.

Диагностическая часть включает оценку качества обучения на игротехнической основе и соотнесение полученных результатов деятельности преподавателя и студентов с выдвинутой целью и задачами. На основе результатов диагностики осуществляется корректировка целевых ориентиров дальнейшей работы по самоорганизации учебной деятельности студентов с использованием игровой технологии.

В ходе опытно-экспериментальной работы нами были определены следующие доминирующие показатели изучения учебной деятельности на основе игровой технологии: индекс положительного отношения к учебной группе, уровень межличностных отношений, направленность личности на игровое общение, условия учебно-познавательной деятельности, организация учебно-познавательной деятельности, оценка опыта игрового обучения, интерес к инновациям в сфере игровой деятельности, уровень подготовленности к использованию игротехники, уровень игровой культуры, индексы уровня предметной и социальной активности студентов, влияние игротехники на профессионально-личностные качества, способность интересно организовать досуг детей в учреждениях дошкольного образования (практико-ориентированный аспект деятельности), осознанность выбора будущей профессии, отношение к педагогической деятельности. Применение модифицированного диагностического инструментария позволило выявить положительную динамику качественного изменения деятельности студентов на моделирующе-творческом уровне, свидетельствующую о сформированности специфических качеств, востребованных в будущей профессиональной деятельности, связанной с дошкольным образованием (самоорганизация, направленность на игру, готовность занимать игровую позицию и активно использовать средства игры в педагогической деятельности). Статистический анализ подтвердил достоверность различий (был использован критерий χ^2) и высокую степень тесноты связи (коэффициент корреляции Пирсона 0,28–0,97). Обобщение данных по всем показателям эффективности обучения свидетельствует о результативности модели игротехнических основ педагогического образования студентов в целом, повышении уровня

самоорганизации студентов, в частности.

Нами определено, что самоорганизация учебной деятельности студентов на основе игровой технологии оптимизирует педагогическую подготовку будущих специалистов дошкольного образования и повышает их активность в теоретическом осмыслении накопленного игрового опыта и развитии необходимых профессиональных качеств, присущих игровой позиции педагога. При отборе составляющих содержательно-процессуального компонента педагогической подготовки нами учитывались следующие аспекты: соответствие социальным представлениям общества о подготовке специалиста данного профиля, которое выполняет мотивирующие и ориентирующие функции и активизирует личность в направлении желаемых изменений; требования, предъявляемые к педагогической деятельности современным уровнем развития науки и практики; учёт специфики игротехнической деятельности и основных элементов знаний об игре как феномене культуры; учёт требований образовательного стандарта; определение образовательных возможностей учебных предметов в сфере педагогического образования.

В ходе теоретического и экспериментального исследования проблем использования игровой технологии в образовательном процессе высшей школы нами определены направления структурирования обучения студентов с опорой на положения о социальной, деятельностной и творческой сущности личности и её многофакторном развитии, что способствовало усилению их самоорганизации; разработаны теоретические конструкты качественных характеристик групп студентов в зависимости от проявления активности субъектов обучения (моделирующе-творческий (оптимальный), продуктивно-исследовательский (стабильный), адаптационно-подготовительный (неудовлетворительный) уровни; выявлены особенности взаимодействия субъектов учебного процесса; представлена организация учебной деятельности в виде схем ситуативно-рефлексивного управления; определены условия самоорганизации студентов с опорой на технологические карты для разных этапов обучения на игротехнической основе.

Разработанные в ходе опытно-экспериментальной работы технологические карты для реализации игровой технологии содержат следующие элементы: задачи этапа педагогической подготовки; доминирующее содержание – основная деятельность включает проектирование, моделирование, конструирование и рефлексия игропроцесса; типологиче-

скую группу студентов в зависимости от уровня развития субъектной активности; схемы управления, представленные ситуациями коммуникации, интерсубъективного диалога и коллективной мыследеятельности в зависимости от избранной стратегии (взаимодействия, самоопределения и сотворчества); оптимальные методы, формы и средства обучения, выбор которых определяется учебными ситуациями (например, для ситуации коммуникации приоритетными являются психотехнические и интерактивные игры, методы образного видения, группового взаимодействия, позитивного и оптимистического оценивания, свободы выбора; в ситуации интерсубъективного диалога преобладают методы дискуссионные (диалог, полилог) и психодрамы; в ситуации коллективной мыследеятельности методы смысловотворчества, рефлексии и др.); педагогические условия (определяются в зависимости от типологической группы студентов); наблюдаемые промежуточные результаты.

Предпринятое нами теоретическое исследование игровой технологии в образовательном процессе высшей школы позволило расширить представление об изучаемом явлении. Оно подтвердило необходимость включения игровых технологий с целью активной самоорганизации учебной деятельности студентов в комплекс современных целей и задач профессиональной подготовки компетентных специалистов. На наш взгляд, игра, отражая социальные формы поведения человека, значима для освоения будущим педагогом дошкольного образования своей профессии, развития личности в целом и её социального развития, в частности.

Список использованных источников

1. Социальная философия: Словарь [Текст] / Сост. и ред. В.Е. Кемеров, Т.Х. Керимов. – М.: Академический Проект, 2003. – 560 с.
2. Здорикова, Н.Г. Игровая технология профессиональной подготовки специалиста дошкольного образовательного учреждения: Учебно-методические материалы [Текст] / И.А. Комарова, Н.Г. Здорикова. – Могилёв: МГУ имени А. А. Кулешова, 2006. – 60 с.
3. Афанасьева, Н.А. Самоорганизация – фактор успешности учебной деятельности [Текст] / Н.А. Афанасьева // Фундаментальные исследования. – 2008. – № 2. – С. 60-61.
4. Бочарова, Н.В. Сущность и содержание инновационного социально-педагогического проектирования развития личностной самоорганизации [Текст] / Н.В. Бочарова, О.М. Дементьева // Инновации и инвестиции. – 2013. – № 5. – С. 164-167.
5. Фалеева, Л.В. Организованность и самоорганизация как качество личности: сравнительный анализ понятий [Текст] / Л.В. Фалеева // Современные проблемы науки и образования. – 2012. – № 4. – С. 266-274.
6. Митина, Л.М. Психология труда и профессионального развития учителя [Текст] / Л.М. Митина. – М.: Академия, 2004. – 320 с.
7. Жук, А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: учебно-методическое пособие [Текст] / А.И. Жук, Н.Н. Кошель. – 2-е изд. – Минск: Аверсэв, 2004. – 336 с.

© Zdorikova N.G., 2018

GAMETECHNOLOGY AS A MEANS OF SELF-ORGANIZATION OF EDUCATIONAL ACTIVITY OF STUDENT UNIVERSITY

The article deals with theoretical and practical content of the concept «game technology»; presents the development and implementation of game technical foundations of pedagogical education of students, taking into account the specifics of their future professional activity in pre-school education and study opportunities to influence the university teaching spaces to support the creativity of the individual.

Keywords: game technology, students, pedagogical training, organization and management of training, playing technique, preschool education, teachers of preschool education, playing position of the teacher, strategies.