

УДК 378.14

И.А.КОМАРОВА, Н.Г. ЗДОРИКОВА

ПРОБЛЕМА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

Предпосылками исследования сущности игровой технологии, ее роли и функций в образовательном процессе послужило развитие современной теоретической и практической педагогики, а также поиск средств, способствующих профессиональному становлению личности, формированию соответствующих квалификаций профессиональных и социальных качеств, необходимых для успешной самореализации будущего педагога в рамках специальности "Дошкольное образование". Следует сказать, что профессиональная подготовка педагогов, достижение ими высокого уровня профессионализма происходит внутри их же профессии. Как отмечает А.В. Коржуев, "важнейшим компонентом развития личности в ходе обучения является овладение процессом, способами деятельности, а не только усвоение знаний" [2]. Подчеркивая приоритет учебного содержания образования в традиционной педагогике, мы актуализируем внимание на личностно ориентированном подходе к определению сущности содержания образования, где оно представлено как педагогически адаптированный социальный опыт (работы В.В. Краевского, В.С. Леднева, М.Н. Скаткина). Поэтому, на наш взгляд, важно, какие используются методы, способы и средства обучения, как организован процесс обучения, каким образом выстраивается педагогическое взаимодействие, какие современные педагогические технологии применяются в учебном процессе. Все это является неотъемлемым компонентом содержания профессионального образования. Совершенствование процессуальной части обучения позволит отчасти разрешить противоречие между необходимостью подготовки студентов к инновационной деятельности и отсутствием образца такой подготовки, потребностью практики в использовании современных технологий и недостаточным внедрением их в процесс подготовки будущих специалистов.

Понятие "игровая технология" активно исследуется в педагогической науке, однако существуют разночтения в понимании и употреблении данной терминологии. Так, автор-составитель современного словаря по педагогике Е.С. Рапацевич выделяет ряд современных технологий, связанных с модернизацией традиционной образовательной системы, в рамках которой игровая технология классифицирована в группу педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности учащегося. По мнению Г.К. Селевко, "понятие "игровые педагогические технологии" включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр". Л.П. Павлова относит игровые технологии к личностно ориентированным интерактивным технологиям. В исследовании В.В. Николиной сущность игровой технологии раскрывается через выделение таких компонентов, как мотивационный, ориентационный, целевой, содержательно-операционный, ценностно-волевой, оценочный. При этом прослеживается взаимосвязь со структурными элементами игры: игровой ситуацией, задачами и правилами игры, игровым действием, игровым состоянием и результатом игры. Феномен игровой технологии и различные подходы к ее классификации рассматриваются в трудах Н.В. Борисовой и А.М. Князева. В основе классификации авторами выделен целевой подход, который ориентирует на

решение дидактической задачи и актуализирует достижение конечного результата. Процессуальный подход направлен, по их мнению, на достижение цели, которая определяется самим процессом деятельности, ее функцией.

Таким образом, в психолого-педагогических исследованиях можно выделить разнообразие подходов, классификаций, ролей и места игровых технологий в современном образовательном процессе, вариативность и многоцелевое их назначение.

Несмотря на отсутствие общепринятого научного определения понятия "игровая технология", исследователи проблемы, обсуждая отдельные аспекты внедрения игры в образовательный процесс профессиональной подготовки будущего специалиста, подчеркивают значимость ее влияния на формирование личности студента. Обобщив ряд педагогических публикаций, можно выделить ключевые положения, которые, на наш взгляд, оправдывают включение игр в учебно-воспитательный процесс подготовки педагога дошкольного образовательного учреждения:

- игра воздействует на мотивационную сферу личности, обеспечивая повышенное внимание к игровой деятельности на всех возрастных этапах развития личности (Е.А. Точицкая, О. Финогенова, М.А. Эркенова, К. Гринблайт и др.);
- играющие студенты вовлечены в интегративную деятельность и благодаря "тренингу в модельных (лабораторных) условиях" они овладевают более широким спектром видов профессиональной деятельности (Т.А. Куликова, Г.Л. Иваненко, Я.С. Гинзбург, Н.М. Коряк и др.). Здесь мы имеем дело с таким социальным феноменом, как профессиональная мобильность, когда в рамках одной широкой специальности может изменяться сфера активной деятельности и ярко проявляться эффективность профессиональной коммуникативной культуры личности (А.В. Коржуев, В.А. Попков) [2];
- студент в игровой форме в учебно-воспитательном процессе выполняет деятельность, в рамках которой синтезируется предметный и социальный контексты будущей профессии (Н.И. Торунова, Е.В. Коробова, Г.И. Кокташева, В.А. Шерстеникина, А.К. Подгорная, А.А. Вербицкий и др.);
- в игре воссоздается социальное содержание будущей профессии, благодаря чему формируются навыки социального поведения, таким образом, игра выступает инструментом профессионального социокультурного образования, способствующего общественному и творческому самовыражению личности (Л.В. Луцевич, Н.В. Толстик, Н.Ф. Талызина, Л.П. Павлова, Н.И. Торунова, Л.Р. Вартанова и др.);
- игра является средством коррекции мировосприятия человека, отражающего ценностное отношение к себе, окружающей жизни и своей профессиональной деятельности (Л.В. Загрекова, В.В. Николина и др.);
- чувственная природа игры способствует усилению эмоциональных компонентов всех форм учебной деятельности: играющий учится справляться с собственными переживаниями, беспокойством, страхом, неуверенностью в себе; скованностью и нерешительностью в общении; неспособностью контролировать свои чувства и поступки; улучшаются межличностные отношения и пр. (З.И. Равкин, М.Г. Яновская, М.В. Юрьева, Л.В. Луцевич, Е.А. Точицкая, Н.В. Борисова, А.М. Князев и др.).

Все сказанное позволяет сделать вывод о признании эффективной роли игры в образовательном процессе, значимости ее воздействия на социокультурное

развитие и формирование личности, повышение уровня профессиональной подготовки специалистов педагогического профиля.

До недавнего времени во многих психолого-педагогических исследованиях игровая деятельность понималась как сугубо детская игра (исследования Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, З.М. Богуславской, Л.С. Выготского, А.Б. Запорожца, А.А. Люблинской, Д.Б. Эльконина и др.). С началом использования игр в профессиональной подготовке взрослых область изучения возможностей игр значительно расширилась. Игру стали рассматривать как средство подготовки студентов к воспитательной работе (В.П. Бедерханова), развития познавательных и профессиональных интересов будущих специалистов (И.Б. Коротяева), формирования познавательной активности и деятельности (Е.В. Коробова, З.Н. Нагоева), оптимизации профессионально-педагогической подготовки студентов (В.Н. Артамонов), моделирования профессиональной деятельности (Ю.Э. Краснов), формирования у студентов общественно-политических и интеллектуальных умений (С.Я. Харченко, С.Ф. Щербак).

С целью обобщения опыта использования игровых технологий в вузах педагогического профиля, а также выявления оригинальных идей и инновационных элементов в творческом поиске педагогов нами был изучен и проанализирован ряд диссертационных работ в данном направлении.

Так, изучению технологических основ игрового стимулирования в педагогике посвящено исследование М.А. Эркеновой. Ее игровая технология представляется как система "игровой деятельности в обучении студентов педвузов, которая ориентирована на организацию, конструирование и проектирование учебных игровых действий, на такую совокупность актов игрового процесса, которая приводит к высокому развитию необходимых профессиональных умений учителя" [6]. М.А. Эркенова определяет игру как форму деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. Она классифицирует игры в зависимости от характера познавательной деятельности: исполнительской, воспроизводящей, контролирующей и поисковой. В представленной игровой технологии четко выделяются определенные этапы, которые взаимодействуют с технологией учебных действий студентов.

Процессуально-технологическому аспекту игровой деятельности и формированию на этой основе коммуникативной культуры будущего педагога посвящена работа Вартановой Л.Р. Специфика игровой технологии на занятии, по мнению автора, "состоит в использовании игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования студентов к учебной деятельности" [1]. Согласно данному исследованию технология организации игр и их проведение делится на шесть этапов с четкой структурой, детально описывается содержание каждого этапа в представленной технологической схеме игры.

Технологию организации учебного ролевого взаимодействия М.В. Ломаева представляет как совокупность конкретных методов и приемов в их логической последовательности, проективные и имитационные модели организации ролевого взаимодействия непосредственно в образовательном процессе. Ее основу составляет создание личностно ориентированных ситуаций, дающих возможность студенту выступить в роли разных участников педагогического процесса с целью приобретения опыта профессиональной деятельности будущего учителя. Студенты включаются во взаимодействие с использованием профессионально ориентированных ролей с целью оценки педагогической ситуации с различных позиций. Такая деятельность дает возможность переосмысления педаго-

гических ситуаций, социальной значимости роли педагога, его позиции и профессиональных качеств [4].

Г.А. Чомаева рассматривает игровые креативные технологии как средство самореализации учителя в процессе его профессиональной деятельности, при этом раскрывая их сущность. Креативная игра представлена как индивидуально-психологическая особенность личности, являющаяся условием успешного выполнения продуктивной деятельности. Игровая технология, по мнению автора, это целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом и персонажем, которые должны постоянно варьироваться [5].

В исследовании У.Ф. Кондаковой изучаются вербальные игры как средство повышения профессиональной подготовки будущего учителя и как инновационная технология. Данные игры выступают как метод и форма организации учебно-познавательной деятельности студентов, причем их содержание и механизмы организации разрабатываются самими студентами, что, в свою очередь, способствует развитию самоорганизации и самообучения, приближает учебный процесс к реальным условиям, где потребность в знаниях вытекает из ее практической необходимости. По мнению автора, необходимо предварительно разработать ее этапы и структуру, наметить целесообразность выбора темы и проблемы, определить место игры в учебном процессе и тип игры в зависимости от учебной цели [3].

Сопоставляя имеющийся опыт изучения разработки игровых технологий в профессиональной подготовке студентов высших учебных заведений и акцентируя внимание на их специфических особенностях, хотелось бы отметить общие направления при разработке данной проблемы. Игровая технология представлена большинством авторов в виде этапов, которые могут выступать во взаимосвязи с различными игровыми компонентами либо учебными действиями студента и преподавателя. Во многих исследованиях весь технологический процесс игрового обучения подробно описан: представлены принципы построения, способы организации и взаимодействия, механизмы управления, содержательная и функциональная структура, предполагаемые результаты, коррекционная работа и др. Для каждого вида игр авторами составляется технологическая карта, строится обобщенная модель либо процессуально-технологическая схема обучения.

Предпринятое нами теоретическое исследование игры как технологии обучения и воспитания позволило расширить представление об изучаемом явлении. Оно подтвердило необходимость включения игровых технологий в комплекс современных целей и задач профессиональной подготовки компетентных специалистов в области дошкольного образования. Игра, отражая социальные формы поведения человека, имеет важное значение для вживания будущего педагога в профессию, развития личности в целом и ее социального развития, в частности. Актуальным в настоящее время остается поиск оптимальных возможностей использования игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов сферы дошкольного образования, в особенности ее социокультурный аспект.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Вартанова Л.Б.** Дидактическая игра как антропотехническое средство формирования коммуникативной культуры будущего педагога: Дисс. ... канд.пед.наук: 13.00.08. – Ставрополь, 2001. – 184 с.

2. **Коржувее А.В., Попков В.А.** Традиции и инновации в высшем профессиональном образовании. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – 300 с.
3. **Кондакова У.Ф.** Вербальные игры как средство повышения профессиональной подготовки будущего учителя: Дисс. ... к.п.н.: 13.00.01. – Якутск, 2002. – 139 с.
4. **Ломаева М.В.** Ролевое взаимодействие как средство воспитания профессиональной направленности будущего учителя: Дисс. ... к.п.н.: 13.00.01; 13.00.01. – Екатеринбург, 2003. – 192 с.
5. **Чомаева Г.А.** Креативные игровые технологии обучения как средство самореализации учителей начальных классов в процессе их профессиональной деятельности: Дисс. ... к.п.н.: 13.00.01. – Карачаевск, 2002. – 187 с.
6. **Эркенова М.А.** Технологические основы игрового стимулирования в педагогике: Дисс. ... канд.пед.наук: 13.00.01. – Карачаевск, 2000. – 192 с.

SUMMARY

The article reveals the theoretical aspects of using the playing technologies at higher educational establishments as the means of improving the professional level of specialists in pedagogical professions. Different approaches to define the essence of the notion "playing technology" are offered.