

## ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ СТУДЕНТОВ СРЕДСТВАМИ ИГРЫ

*Н. Г. Здорикова*

Проблема создания и внедрения новшеств в теорию и практику вузовской подготовки с целью повышения качества воспитательно-образовательного процесса всегда интересовала как учёных, так и педагогов-практиков. Принцип активности студента в процессе обучения, под которым подразумевается качество деятельности, характеризующееся высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний, адекватностью социальным нормам, был и остаётся одним из основных в дидактике высшей школы. Мы акцентируем внимание на вопросах развития личности студента, в частности, личностных и профессиональных качеств, необходимых для организации и проведения игр с дошкольниками и формирующимися в игре, рассматриваемой как средство, метод, форма обучения будущих специалистов.

В настоящее время в педагогической науке разработаны и получили известность многие теории формирования качеств личности учителя как профессионала. Наиболее известные работы Б. Г. Ананьева, В. Н. Сороки-Росинского, Ф. Н. Гоноболина, Ю. К. Бабанского, В. А. Сластенина, В. Д. Шадрикова, В. А. Кан-Калика и др. Иерархия личностных и профессиональных качеств достаточно сложна и объёмна. Мы обратились к понятию «модели педагога». В учебном пособии по педагогике И. И. Прокопьева, Н. В. Михалковича модель педагога трактуется как «мысленный образ оригинала идеального (совершенного) профессионала» [4, с. 241], подчёркивается, что модель включает не все качества, а только существенные. Такие мы придерживаемся точки зрения, что «личностные качества без профессиональных не могут характеризовать особенность педагога и специфику его деятельности» [4, с. 244]. В ходе исследования предполагается отделение группы личностных качеств педагога от собственно профессиональных и рассмотрение их как взаимосвязанных качеств, а также проведение раздельного анализа некоторых из них.

Исходя из анализа некоторых характеристик игры, а также значимости её воздействия на личность, определим общую иерархическую структуру профессионально значимых и личностных качеств, формирующихся в игре.

Игра – сложное социально-психологическое явление. Взаимодействие в игре зависит от личностных особенностей человека: отношения к окружающему миру, способностей к двуплановому взаимодействию и от его творческих способностей. Благодаря своим особенностям игра позволяет снять противоречия между традиционным способом усвоения учебного материала в вузе и способом его применения в профессиональной деятельности, между индивидуальным способом усвоения знаний и коллективным характером профессионального труда. Игра в учебном процессе предстаёт как способ формирования и расширения профессиональных ориентиров и как тренинг в модельных условиях.

Использование игры в учебном процессе высшей школы представляет огромный интерес, так как в ней происходит совершенствование личности – развитие психики, достигается улучшение межличностных отношений и способов деятельности, причём, все разновидности игр связаны с межличностными отношениями в группе [5, с. 54]. Психолого-педагогические возможности игры заключаются в том, что она служит средством развития творческого

профессионального мышления. Содержание творческих игр придумывается самостоятельно, что отражает мировоззрение составителя. Интересна мысль о связи игры с деятельностью воображения, которая подтверждает идею о возможности формирования творческой активности обучаемых через игровые средства обучения профессиональной деятельности, развития профессионального воображения. Посредством игры можно сформировать произвольное поведение формировать творческие моменты в деятельности студентов [3, с. 77].

Игру относят к интрогенному поведению, т. е. детерминированному внутренними факторами личности (потребностями, интересами). В связи с этим, в учебной игре необходимо использовать все средства активизации, заложенные в игре изначально как в деятельности. В игровом режиме прослеживается развитие активности личности, которую схематично можно изобразить следующим образом: репродуктивная > реконструктивная > вариативная > творческая активность и самостоятельность [2].

Необходимым условием развития человека является деятельность, в том числе и игровая, в процессе которой усваиваются знания, формируется опыт умения и навыки, моральные и профессиональные привычки. При этом формируются волевые и профессиональные качества, развиваются творческие способности. Игры организуют специфическое неординарное общение преподавателей и студентов в учебном процессе. Игра – деятельность, предмет и мотив которой заложены в самом процессе игры, а не только в её результатах, как это бывает в других видах деятельности. К факторам, влияющим положительно на мотивацию, относят многоальтернативность игры, позволяющей студентам проявить свои личностные качества и повысить мотивацию.

Игра – полифункциональное явление. Она стимулирует процесс овладения какой-либо деятельностью, раскрывая личностные качества. Характерна эмоциональная приподнятость игровой деятельности (чувственная природа игры «эмоциональное напряжение»); наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

Игра является инструментом профессионального социокультурного образования. Каждый участник может убедиться с её помощью в эффективности своей профессиональной коммуникативной культуры. Предположительно, схема трансформации качественной характеристики может быть представлена следующим образом: воспитание культуры общения, т.е. профессионального общения > профессиональная коммуникативная культура.

На обучающую функцию игры обращают внимание А. А. Вербицкий, А. А. Тюков и др. Игра рассматривается как форма приобретения знаний в групповой коммуникации через категорию «взаимодействие», средство их присвоения, как способ перехода от незнания к знанию. Обучающий эффект игры А. А. Тюков объясняет организацией дискуссии, обсуждением и анализом участниками своих действий между собой координатором игры. По мнению С. Д. Неверкович, игра становится обучающей, если в ней происходит трансляция знаний в виде методов, способов и средств деятельности.

Анализ развивающей и воспитывающей функций ролевой игры показал, что игра оказывает влияние на развитие таких качеств, как воображение и образное мышление (Л. С. Выготский, В. В. Давыдов); мотивационно-потребностную сферу (Д. Б. Эльконин и др.); познавательный интерес и художественные способности

(Р. И. Жуковская). Ряд авторов выделяет и другие функции: диагностическую (Л. И. Новикова, С. Д. Неверкович), компенсаторную (Е. С. Махлах, С. Ф. Щербак), ориентирующую (С. Ф. Щербак). К числу наиболее значимых функций, выполняемых играми, В. Г. Мамионсов, Г. А. Мамигонсва относят «психологическую, психологическую, социологическую и дидактическую».

Однако всеми авторами отмечается, что функции игры взаимосвязаны и составляют единство, что является главным условием эффективного влияния на развитие личности играющего.

Таким образом, значение игр неоспоримо для формирования профессионально значимых и личностных качеств. Применение активных средств обучения стимулирует познавательную деятельность студентов, повышает интерес к занятиям. В игровом поле формируются такие качества, как самостоятельность, творчество, коммуникативность, умение видеть профессиональную проблему, находить решения, быстро включаться в совместную деятельность. И что особенно важно в подготовке будущих педагогов дошкольных образовательных учреждений – умение применять игры в профессиональной работе, перенести знания и умения с одного уровня образования студентов на другую сферу – обучение и воспитание дошкольников.

Если педагог в игровой деятельности проявляет такие качества как общительность, инициативность, наблюдательность, воображение, доброжелательность, чувство коллектива, целеустремленность, организаторские способности, артистические способности, то есть проявляет все те качества и владеет умениями, которые соответствуют принятым в обществе представлениям о его деятельности, то он имеет все необходимые предпосылки для успешной реализации себя как личности. Осознание приоритета личного начала помогает студенту педагогического вуза легче овладевать гуманистическими ценностями педагогической профессии.

Несмотря на значимость использования игр в воспитательно-образовательном процессе, хотелось бы отметить недостаточное внедрение в практику профессиональной подготовки специалистов дошкольных учреждений и реальное воплощение в учебный процесс игровых технологий в вузах.

По нашему мнению, возможность использования активных средств обучения, к которым относится игра, может реализоваться при наличии соответствующих условий. Педагогический анализ работ позволяет следующим образом обобщить основные условия эффективности использования игры в профессиональной подготовке будущих специалистов дошкольных образовательных учреждений:

Психологическая готовность преподавательского состава к внедрению игр в воспитательно-образовательный процесс; важна увлечённость педагогом игровыми формами во избежание их формального использования.

Профессиональная подготовленность преподавателей к использованию игр в учебном процессе (согласно исследованиям М. А. Доможировой, каждая игра имеет дидактико-методическую сторону, которая отражает деятельность преподавателя по подготовке и проведению игры) [1, с. 60].

3. Временные параметры игр и их количество в разделе дисциплин, в структуре занятия (согласно исследованиям, для достижения более высокого уровня усвоения знаний, умений и навыков студентами достаточно провести два-три занятия в семестре в форме игры; если часы, отводимые на семинарские,

практические и лабораторные занятия использовать только для игр, то интерес к ним постепенно угасает, а учебная цель не достигается).

4. Организационно-педагогические условия включения игр в учебный процесс, предполагающие накопление опыта практического применения игр, создание банка игр с определённой классификацией технологий, банка ситуаций и, для наилучшей координации деятельности создание центра игры.
5. Реализация принципа профессиональной направленности в игровой деятельности студентов как на обучение профессиональной деятельности, так и на формирование и развитие профессионально значимых и личностных качеств будущего специалиста.
6. Наличие методических рекомендаций применения разнообразных игр в воспитательно-образовательном процессе и классификации игр.
7. Создание мотивационных ориентиров самовоспитания, саморазвития и самосовершенствования студентов.
8. Определённый уровень подготовленности обучающихся (многие исследователи отмечают (Р. Бейлс, А. Бавелас, Г. Л. Лэндрет), что игра должна быть результативной; от её участников требуется предварительная теоретическая подготовка). Перед преподавателями стоит задача на традиционных занятиях изложить научные основы знаний своего предмета, а в игре закрепить и на их базе сформировать умения и навыки практической работы, связанные с будущей профессиональной деятельностью.

Таким образом, использование игровых средств обучения по всем основным разделам программы будет способствовать совершенствованию как профессиональной деятельности, так и формированию и развитию профессиональных качеств будущих специалистов дошкольного профиля. Игра не является педагогической панацеей и эффективна в сочетании с традиционными формами и методами обучения и воспитания в вузе. Подготовка и проведение игр не исключает использования и других методов активного обучения.

#### *Литература*

1. Доможирова М. А. Деловая игра в обучении профессионально-ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов: Дис. ... канд.пед.наук 13.00.08. СПб, 2002.
2. Жук А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: Учеб.-метод. пособие / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. 2-е изд. Мн., 2004.
3. Ломаева М. В. Ролевое взаимодействие как средство воспитания профессиональной направленности будущего учителя: Дис. ... канд.пед.наук: 13.00.01: 13.00.01. Екатеринбург, 2003.
4. Прокопьев И. И. Педагогика. Основы общей педагогики. Дидактика: Учеб. Пособие / И. И. Прокопьев, Н. В. Михалкович. Мн., 2002.
5. Эркенова М. А. Технологические основы игрового стимулирования в педагогике: Дис. ...канд.психол.наук: 13.00.01. Карачаевск, 2000.