

Н.Г. Здорикова, г. Могилев

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ ИГРОВЫХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ОВЛАДЕНИЯ ИГРОТЕХНИКОЙ

В последние несколько лет игровая технология занимает большое место в профессиональной подготовке специалистов – будущих учителей школы, социальных педагогов, воспитателей детских дошкольных учреждений. Согласно классификации Г.К. Селевко, данная технология относится к группе педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности учащегося и включает совокупность методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В.В. Лопатинская рассматривает игровую технологию как разновидность технологии обучения и определяет ее как специально сконструированную в «соответствии с заданной целью совокуп-

ность активно-игровых приемов и средств передачи социального и/или профессионального опыта в процессе обучения» [3, с. 10].

В образовательном процессе используются не только сценарии телевизионных игр («Что? Где? Когда?», «Умники и умницы», «Угадай мелодию» и т.д.), игры активного отдыха (головоломки, кроссворды), но и игры, включающие в ситуацию самостоятельного добывания знаний, воздействующие на интеллектуальную деятельность студента (учебные). В психолого-педагогической литературе представлен широкий спектр функций, реализуемых посредством игры, таких как эмоциогенная, диагностическая, релаксационная, компенсаторная, коммуникативная, самореализации, социокультурная, терапевтическая, развлекательная, психотехническая, обучающая, развивающая, воспитывающая, побуждающая, организационно-направляющая и др. [2, с. 9; 1, с. 15]. Полифункциональный характер актуализирует значимость игры для развития и самореализаций личности. Наибольшее признание получили такие теории происхождения игры, как: теория избытка нервных сил, компенсаторности (Г. Спенсер); теория инстинктивности, предупреждения инстинктов (К. Гросс); рекапитуляции и антипации (Г.С. Холл); функционального удовольствия, реализации врожденных влечений (А. Адлер, К. Бюлер, З. Фрейд); теория духовного развития (К.Д. Ушинский, Ж. Пиаже, К. Левин, Д.Б. Эльконин, С.Т. Шацкий); теория воздействия на мир через игру (С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев); теория абсолютизации культурного значения игры (Х. Ортега-и-Гассет, Й. Хейзинга, Г. Гессе). Выделяют и многообразные игровые принципы: конкурсный, аттракционный, аукционный, викторинный, затея, лотерея, состязание, гадальный подход, фанты, игра как представление и др. [4, с. 28].

Знание развития игрового жанра, сущности и значения игры, ее функций и принципов позволяет ориентироваться в многообразии игр, но не является определяющим в овладении игровой культурой как компонентом профессиональной компетентности специалиста, отражая только теоретико-концептуальный блок в системе формирования данного качества. Весьма значим опыт оценки и применения современных игровых технологий в учебно-воспитательном процессе. Апробация различных игр позволяет диагностировать наличный интерес к данному виду деятельности и

способность осуществлять ее во многих видах взаимодействия (индивидуальном, групповом, коллективном, массовом); склонность к игровой позиции; способность организовывать и творчески применять учебные игры; уровень владения педагогической рефлексией личностных и межличностных взаимодействий, элементами актерского мастерства; методы воздействия на психологический климат группы в учебной и игровой среде; умение оценивать себя в игровой деятельности и создавать положительный эмоциональный фон в игровых ситуациях, проявляя вариативность поведения.

Аналитическая работа с первоисточниками по исследуемой проблеме позволила определить критериально-диагностический аппарат эффективности учебно-воспитательного процесса, который разрабатывался для оценки состояния и результативности функционирования игровой технологии, влияния ее на формирование профессиональной компетентности педагога. Наиболее важными компонентами диагностики являются:

- Изучение уровня игровой культуры, интегративным показателем которой является направленность личности, выражающаяся в ценностных ориентациях, взглядах, убеждениях. Достижения современной науки позволяют выделить основные информационные элементы знаний об игре как культурно-педагогическом феномене; практикоориентированные знания об игре как деятельности, об игре как технологии; знания требований к личностным и профессиональным качествам. Применение обобщенных знаний об игре как культурно-педагогическом феномене в воспитательно-образовательном процессе через воплощение и реализацию функциональных характеристик игры способствует накоплению опыта эмоционально-ценностных отношений и закреплению рефлексивно-аналитических, проектно-технологических, лично-профессиональных умений, составляющих практический блок игровой культуры.

- Диагностика социально-психологического климата группы, выявление особенностей отражения членами группы сложившихся межличностных отношений с учетом эмоционального, когнитивного и поведенческого компонентов. Отношения в научно-методической литературе трактуются как выражение возникающих в процессе деятельности личности определенных эмоционально-

чувственных переживаний, которые устанавливаются между членами группы и затрагивают сферу ее потребностей, знаний, убеждений, поступков и сказываются на повседневном поведении и личностном развитии. Оптимизация психологического климата посредством внедрения игровой технологии является важным резервом повышения эффективности деятельности как группы в целом, так и отдельной личности. Можно выделить следующие факторы формирования психологического климата учебной группы: характер межличностных отношений в группе и отношение к учебной деятельности; организация и условия учебно-познавательной деятельности; соотношение официальной и неофициальной структуры группы; содержание деятельности и некоторые ситуационные элементы игровой деятельности и др.

- Исследование организационных аспектов игровой деятельности, направленное на выявление эффективности взаимодействия участников педагогического процесса. Оно включает измерение самооценки на основе суждения о своей способности успешно действовать в конкретных ситуациях; изучение компонентов мотивационной структуры (познавательный мотив, состязательный, смены деятельности, оценка своего потенциала, инициативность и др.); изучение традиционного стиля поведения, профессиональной и личностной направленности, структуры темперамента.

Для эффективного взаимодействия с воспитанниками в будущем выпускнику необходимо владеть профессиональной компетентностью, отражающей игровую культуру специалиста. Оценка эффективности в соответствии с выделенными критериальными показателями позволяет оценить результативность деятельности будущих педагогов по обеспечению благоприятного эмоционального климата в будущей профессиональной деятельности, формированию гуманного отношения к детям и их гармоничного развития.

Таким образом, поиск оптимальных возможностей игровой технологии подтверждает необходимость применения ее в вузах, ориентированных на подготовку специалистов, профессия которых связана с детьми и предусматривает требования к игровой культуре.

Литература:

1. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе. Материалы к стажировке. – СПб, 2001. – 46 с.

2. *Збаровская Н.В.* Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования. – СПб.: Профессия, 2002. – 96 с.
3. *Лопатинская В.В.* Педагогические условия подготовки преподавателей вузов к игротехнической деятельности / Автореф. дис. ... к.п.н., Москва – 2004. – С. 9.
4. *Шашина В.П.* Методика игрового общения. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 288 с.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова