

Г.А. Шабанов

ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ВУЗА

Рассматриваются актуальные проблемы внедрения игровых образовательных технологий в практику высшей школы. Анализируются основные направления повышения их эффективности при проведении различных видов учебных занятий со студентами вузов. Среди них – дифференциация по уровням образования и формируемым компетенциям, оптимизация повышения квалификации преподавателей и совершенствования учебно-материальной базы.

Ключевые слова: игровые технологии, деловые, ролевые, организационно-деятельностные и организационно-мыслительные игры.

The article deals with topical issues of introducing game-playing technologies into academic practice, it analyses main directions of promoting efficiency when giving classes of different kinds to university students: differentiation based on the level of education and competencies that are to be formed; optimization of improving academic staff qualifications, of enhancing educational facilities.

Keywords: game-playing technologies, business play, role-playing games, organizational-activity games, and organizational-mental games.

Идея использования возможностей игры для достижения педагогических целей не нова. В педагогике игра рассматривается как форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [3, с. 98]. В ней, как в особом виде педагогических отношений, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, овладение которыми обеспечивает познание и усвоение новых знаний, навыков, опыта, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Игры в современных педагогических классификациях чаще всего относят к технологиям, направленным на модернизацию традиционной системы обучения на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся [4, с. 195].

Необходимость внедрения игровых образовательных технологий обусловлена требованиями повышения эффективности образовательного процесса в вузах, более активного включения обучающихся не только в процесс приобретения знаний, но и в их применение при решении учебных и профессиональных задач. Отличие от игр иллюстративно-объяснительные педагогические технологии позволяют успешно формировать преимущественно компонент знаний профессиональной компетентности и недостаточно эффективно – навыки, умения и опыт деятельности.

Особенность игровых технологий проявляется в том, что студенты занимаются не обычной учебной, а игровой деятельностью в условной, созданной преподавателем ситуации. Это придает образовательному процессу яркую, эмоциональную окраску, способствует повы-

шению познавательной активности обучающихся.

Игровые технологии не заменяют традиционные, а дополняют их, позволяя более успешно формировать прикладную, практическую составляющую профессиональной компетентности выпускника. Игровые педагогические технологии, в дополнение к традиционным, существенно повышают уровень познавательной мотивации обучающихся, формируют осознанную потребность в освоении навыков, умений, опыта деятельности, и обеспечивают гарантированное достижение учебных целей (рис. 1).

Изучение и анализ литературных источников [1], практика применения игровых технологий в высшей школе позволяют выделить их определенные преимущества перед традиционными объяснительно-иллюстративными образовательными:

– игровые технологии ориентированы на формирование деятельностной составляющей профессиональной компетентности – конкретных навыков, умений и опыта будущей профессиональ-

ной деятельности обучающихся. В игре студенты осуществляют реальные действия, отрабатывают навыки командного взаимодействия, осуществляют связи с внешней средой, а в условиях отстраненности от реальных условий профессиональной деятельности становятся более способными к генерированию нестандартных решений профессиональных задач, общественных и жизненных проблем;

– игровые технологии обеспечивают достижение целей общего развития обучающихся в сочетании с точечным, индивидуально ориентированным формированием универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций в зависимости от уровня образования, особенностей реализуемых образовательных программ и специфики преподаваемых учебных дисциплин. В условиях игры обучающиеся могут импровизировать, проявлять инициативу, развивать свои интеллектуальные и творческие способности, фантазию и другие индивидуальные особенности;

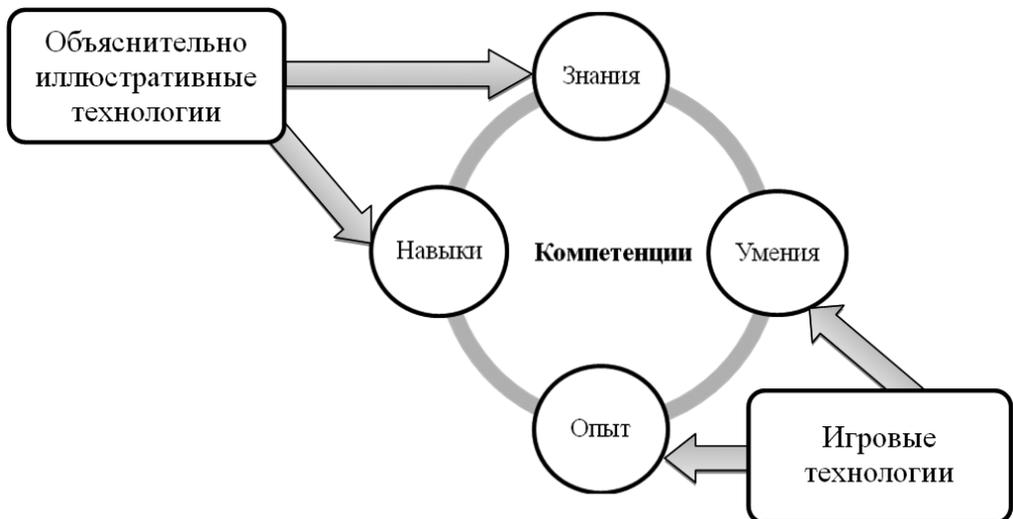


Рис. 1. Место игровых технологий в формировании компетенций обучающихся

– игровые технологии позволят реализовать не только компетентный, но здоровьесберегающий подход к организации образовательного процесса. Правила игры предполагают добровольное участие, свободу выбора вариантов решений, а условность ситуации снижает риски принимаемых решений и моральную ответственность за их последствия. Игровая деятельность в меньшей степени подвергает обучающегося стрессам, чаще окрашивается положительной эмоциональностью, удовольствием и предвкушением радости побед.

В высшей школе накоплен богатый опыт применения игровых технологий при подготовке бакалавров, специалистов, магистров и аспирантов. Однако в силу различных причин (недостаточной квалификации научно-педагогических работников, отсутствия необходимой учебно-материальной базы, разработанного методического обеспечения и т.д.) игровые педагогические технологии не получили должного распространения в образовательном процессе вузов. Изучение вузовской практики показывает, что игровые технологии применяются только в ходе трети учебных занятий, проводимых в интерактивных формах.

На рис. 2 представлено соотношение игровых и других видов учебных занятий.

Несмотря на многообразие игровых методик проведения учебных занятий, наиболее широко применяются деловые и ролевые игры. В сумме они составляют 84% всех игр, проводимых со студентами вузов, игровые тренинги – 11%, организационно-деятельностные игры – 4%, другие виды – 1% (рис. 3).

Складывающаяся ситуация стимулирует научный поиск более эффективных, основанных на отечественном опыте и системном анализе имеющихся в вузах возможностей, направлений работы по внедрению игровых технологий в образовательный процесс высшей школы. Результаты исследовательской работы позволяют определить, что одним из основных направлений внедрения в образовательный процесс игровых технологий является дифференциация используемых игровых методик проведения учебных занятий в зависимости от уровня образования, направленности образовательных программ и формируемых компетенций.

В таблице представлены виды учебных занятий, проводимых на основе игровых технологий, которые используются при

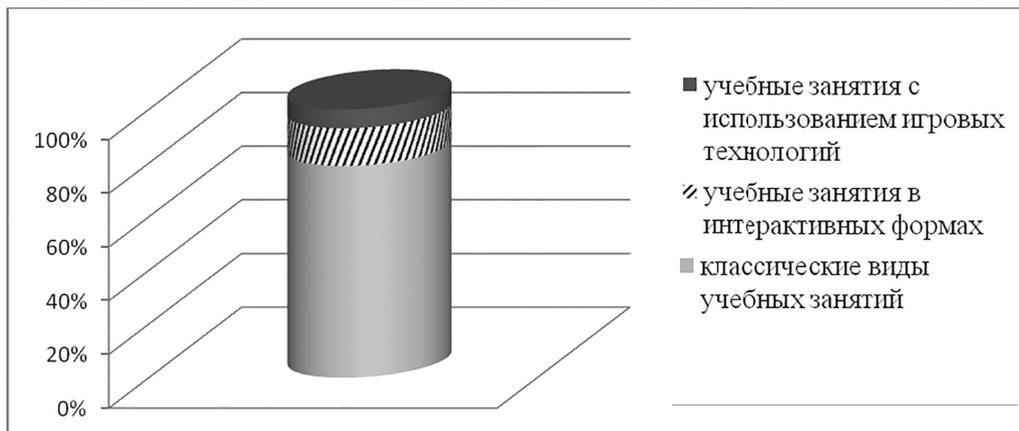


Рис. 2. Соотношение игровых и других видов учебных занятий

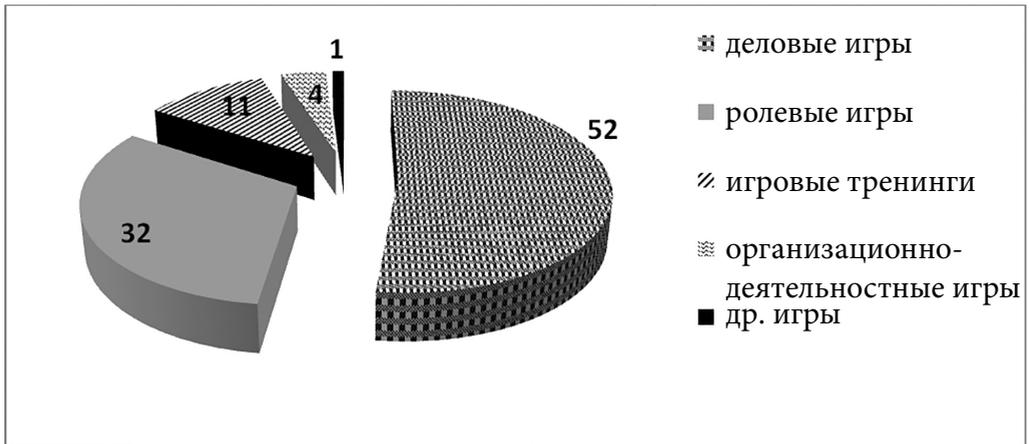


Рис. 3. Распределение методик проведения учебных занятий на основе игровых технологий

реализации различных образовательных программ.

Представленные в таблице виды учебных занятий, проводимых на основе игровых технологий, дифференцированы по уровням образования. Существующие методики проведения учебных занятий позволяют достигать результатов обучения (знаний, навыков, умений, опыта деятельности) как при реализации образовательных программ бакалавриата (специалитета), так и магистратуры и подготовки кадров высшей квалификации. Однако игровые методики существенно различаются в зависимости от уровня образования. Так, игровые педагогические упражнения, ролевые и деловые игры, психологический театр, социодрама, тренинги полоролевого взаимодействия, сензитивности и пр. в большей степени используются на учебных занятиях по образовательным программам бакалавриата и специалитета. Организационно-деятельностные, организационно-мыслительные, эвристические, инновационные игры, мыслетренинги и исследовательские проекты наиболее эффективны при прове-

дении учебных занятий с магистрантами и аспирантами.

Выбор игровых методик проведения учебных занятий зависит и от ориентированности образовательной программы на вид деятельности, определяющий ее прикладной или академический характер. При реализации образовательных программ прикладного бакалавриата или прикладной магистратуры основной упор делается на использование игровых технологий, направленных на формирование конкретных практических знаний, навыков и умений выполнять профессиональные действия и трудовые функции: деловых и ролевых игр, организационно-деятельностных, инновационных игр, тренингов личностного роста и профессиональной компетентности и др.

При проведении учебных занятий по программам академического бакалавриата, академической магистратуры, подготовки кадров высшей квалификации наиболее эффективны мыслетренинги, организационно-мыслительные, эвристические игры, исследовательские проекты и др.

Формируемые у обучающихся компетенции также существенно определяют вы-

Таблица

Виды учебных занятий, проводимых на основе игровых технологий

| Форма обучения Группы учебных занятий | Бакалавриат, специалитет | Магистратура | Подготовка кадров высшей квалификации |
|--|---|---|---|
| Игровые педагогические упражнения | викторины; конкурсы; соревнования; кроссворды; криптограммы и др. | | |
| Учебные игры | деловые; ролевые; ситуативные; организационно-деятельностные; имитационные; компьютерные и др. | организационно-деятельностные; организационно-мыслительные; эвристические; инновационные и др. | организационно-мыслительные; эвристические; инновационные и др. |
| Игровые тренинги | мыслетренинги; личностного роста; коммуникативности; профессиональной компетентности; полоролевого взаимодействия; сензитивности и др. | мыслетренинги; личностного роста; коммуникативности; профессиональной компетентности и др. | мыслетренинги; личностного роста; профессиональной компетентности и др. |
| Другие игротехники | психологический театр; реконструкции реальных событий; социодрама и др. | реконструкции реальных событий и др. | исследовательские проекты и др. |

бор игровых методик проведения учебных занятий. Если учебная дисциплина (модуль, раздел) предназначены для формирования общекультурных (в терминологии федеральных государственных образовательных стандартов 3++ – универсальных) компетенций, то наиболее востребованными будут общеразвивающие игры, мыслетренинги, тренинги личностного роста, игровые педагогические упражнения, организационно-мыслительные, эвристические игры и др.

Для проведения учебных занятий по дисциплинам (модулям, разделам), формирующим общепрофессиональные и профессиональные компетенции, применяют игровые методики, позволяющие формировать прикладные навыки и умения, опыт

профессиональной деятельности. Это имитационные, компьютерные игры, тренинги профессиональной компетентности, организационно-деятельностные игры и пр. При выборе игровой методики проведения учебных занятий преподаватель также учитывает и необходимость достижения соответствующих результатов обучения: знаний или навыков и умений. Одни игровые технологии (викторины, конкурсы, соревнования, кроссворды, реконструкции реальных событий, криптограммы и пр.) позволяют формировать компонент знаний компетенции, а другие (деловые, организационно-деятельностные игры, исследовательские проекты и проч.) наиболее востребованы при формировании навыков, умений и опыта деятельности.

Другим, не менее важным направлением внедрения игровых технологий в образовательный процесс вузов является повышение игротехнической подготовки научно-педагогических работников к проведению учебных занятий в игровой форме. Анализ вузовской практики показал, что на 76% кафедр нет преподавателей, способных разрабатывать и применять методику проведения организационно-деятельностных, организационно-мыслительных игр, других игровых методик проведения учебных занятий. Состояние игротехнической подготовки большинства преподавателей вузов обуславливает необходимость их специального обучения реализации игровых технологий в образовательном процессе.

При этом важна подготовка не отдельных преподавателей, а команд, ансамблей педагогов: концептологов, сценаристов, методистов, конструкторов, игротехников, рефлексологов, коучеров и др. Команда педагогов-игротехников, как правило, включает в себя не менее трех человек. Однако одна команда не сможет проводить различные виды игр – нужна специализация команд педагогов в проведении игровых педагогических упражнений, тренингов, организационно-мыслительных, организационно-деятельностных игр, исследовательских проектов. Следовательно, на кафедре должно быть не менее 10–12 человек, специализирующихся не только на реализации игровых функций преподавателя, но и на видах игровых методик проведения учебных занятий. Всего в вузе среди педагогов требуется подготовить не менее ста человек, владеющих игровыми педагогическими технологиями.

Успех в подготовке команд, ансамблей игротехников на кафедрах во многом за-

висит от наличия в вузе педагогов-энтузиастов, не только владеющих несколькими игровыми технологиями, но и готовых организовать подготовку и поделиться своим опытом с другими преподавателями. Вместе с тем, подготовка преподавателя к игротехнической деятельности требует достаточно много времени. Так, соответствующие образовательные программы в системе повышения квалификации и переподготовки научно-педагогических работников реализуются в срок от 6 месяцев до 1,5 лет.

В соответствии с рекомендациями, содержащимися в педагогической литературе, опытом и недостатками, имеющимся в высших учебных заведениях, содержание повышения квалификации и переподготовки преподавателей к реализации игровых технологий целесообразно рассматривать как двухсторонний процесс общепедагогической и специальной методической подготовки [2].

Общая педагогическая подготовка научно-педагогических работников к реализации игровых технологий предполагает: а) освоение фундаментальных идей, концепций, законов и закономерностей познавательной деятельности обучающихся; б) изучение ведущих педагогических теорий, технологий, передовой педагогической практики, тенденций развития высшего образования; в) овладение прикладными знаниями об общей методике преподавания дисциплин. Общепедагогические знания выступают в качестве теоретической основы формирования методических умений: конструктивных, гностических, организационных, коммуникативных, прикладных, в том числе игротехнических навыков и умений.

Методическая подготовка преподавателей осуществляется с целью повыше-

ния практической готовности педагогов эффективно проводить учебные занятия с помощью игровых методик. Занятия по повышению квалификации и переподготовке преподавателей имеют своей целью формирование и совершенствование методических умений: отбирать и разрабатывать конкретные техники проведения игр; определять характер и последовательность проведения игры; применять разнообразные приемы, методы и средства проблематизации, повышения познавательной активности обучающихся в ходе игровых методик проведения учебных занятий, оперативно вносить коррективы в содержание, методику проведения игр и др.

В период, когда большая часть преподавателей обучается использованию игровых технологий в образовательном процессе, учебные занятия на основе игровых технологий могут проводить сторонние преподаватели, привлекаемые к образовательной деятельности на условиях гражданско-правовых договоров.

Существенному решению проблемы отсутствия требуемого количества педагогических кадров могло бы способствовать создание в вузах центров (институтов) инновационных педагогических технологий, сотрудники которых проводили бы учебные занятия при непосредственном участии научно-педагогических работников кафедр.

Эффективное внедрение игровых технологий предполагает наличие в вузе соответствующей учебно-материальной базы. Дополнительно к учебным аудиториям, оборудованным в соответствии с требованиями ФГОС ВО, целесообразно иметь: зал ситуационного центра, зал психологического театра, зал банковского офиса, зал логистического центра, зал

функционального игропроцесса, аудитории для проведения тренингов, в том числе и для мыслетренингов, зал организационно-мыслительных и организационно-деятельностных игр и другие специализированные аудитории, оборудованные видео- и проекционной аппаратурой.

Внедрение в образовательный процесс вуза игровых технологий требует значительных материальных затрат. Проведенные расчеты показывают, что только на создание и совершенствование учебно-материальной базы потребуется более 2,5 млн. рублей. Около 2 млн. руб. будет затрачено на обучение собственных и привлечение сторонних преподавателей к проведению учебных занятий с использованием игровых технологий обучения. Все это подтверждает тот факт, что внедрение в практику высшей школы игровых образовательных технологий – трудоемкий и ресурсно-затратный процесс.

Использовать игровые технологии в образовательном процессе вуза следует лишь в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей (например, для систематизации имеющихся у обучающихся знаний и навыков, развития творческого мышления, приобретения опыта социальных отношений и решения задач будущей профессиональной деятельности).

Внедрение в образовательный процесс современных игровых технологий, дифференцированных по уровням образования и направленности образовательных программ с учетом специфики формирования универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, позволит достичь нового качества образования и подготовки выпускников вузов к успеш-

ному выполнению профессиональной деятельности только при условии длительной и трудоемкой организаторской и методической работы и финансовых затрат на создание специализированной учебно-материальной базы.

Литература

1. Батколина В.В. Инновационные подходы в образовании взрослых: монография. М.: Изд-во РосНОУ, 2012. 200 с.
2. Головятенко Т.А. Субъектно-субъектное взаимодействие участников педагогического процесса в новой концепции высшего профессионального образования // Вестник Российского нового университета. Серия: Человек в современном мире. 2013. № 1. С. 117–120.
3. Педагогический энциклопедический словарь. М: Большая российская энциклопедия, 2002.
4. Подымова Л.С. Педагогика: учебник для бакалавров/ Л.С. Подымова, В.А. Слостенин; под общ. ред. В.А. Слостенина. М.: Юрайт, 2014. 332 с.

Literatura

1. Batkolina V.V. Innovacionnye podhody v obrazovanii vzroslyh: monografiya. M.: Izd-vo RosNOU, 2012. 200 s.
2. Golovyatenko T.A. Sub'ektno-sub'ektnoe vzaimodejstvie uchastnikov pedagogicheskogo processa v novoj koncepcii vysshego professional'nogo obrazovaniya // Vestnik Rossijskogo novogo universiteta. Seriya: Chelovek v sovremennom mire. 2013. № 1. S. 117–120.
3. Pedagogicheskij ehnciklopedicheskij slovar'. M: Bol'shaya rossijskaya ehnciklopediya, 2002.
4. Podymova L.S. Pedagogika: uchebnik dlya bakalavrov/ L.S. Podymova, V.A. Slastenin; pod obshch. red. V.A. Slastenina. M.: Yurajt, 2014. 332 s.

DOI: 10.25586/RNU.V925X.18.01.P.119
 «Вестник Российского нового университета»
 ISSN 2414-925X

УДК 37.013.46

И.А. Чекин

НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Поднят вопрос формирования информационно-образовательной среды. Рассмотрены особенности дидактического процесса при проникновении в образование новых информационных технологий. Особое внимание уделено основным целям информатизации образования и определенным видам учебно-информационной деятельности. Сформулировано понятие информационно-образовательной среды, определены ее содержательные уровни. Установлено, что при ее становлении необходимо учитывать ряд идеологически принципиальных позиций. Обосновано практическое внедрение информационной составляющей в образовательный процесс.

Ключевые слова: информационные технологии, сфера образования, образование взрослых, учебно-информационная деятельность, андрагог, информационно-образовательная среда.