

УДК 378.147.34

Е. В. Биричева

МЕСТО И РОЛЬ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Рассматривается проблема не достаточно активного использования игровых педагогических технологий в системе высшего образования. Раскрываются положительные аспекты применения игровых методов обучения молодежи в вузе. Ставится вопрос о причинах медленного внедрения игровых технологий в педагогический процесс современной высшей школы.

Ключевые слова: игровые педагогические технологии, нетрадиционные методы обучения, методика преподавания в вузе, высшее образование.

E. Biricheva

PLACE AND ROLE OF PLAY EDUCATIONAL TECHNOLOGY WITHIN THE SYSTEM OF HIGHER EDUCATION

The problem of rather rare using of play educational technologies within the system of higher education is considered in this article. Positive aspects of applying to play teaching methods of youth in high school are investigated. The question about reasons of slow implementation of play technologies into pedagogical process in contemporary high school is posed.

Keywords: play educational technology, innovative teaching methods, methods of teaching in high school, higher education.

В современной системе высшего образования происходят значительные изменения, связанные с увеличением доли самостоятельной работы студента, а также с активным внедрением инновационных технологий в содержательные аспекты педагогического процесса. Тем не менее, форма обучения в вузе остается классической, включая в себя по большей части лекционные и практические занятия. В результате освоения ряда общекультурных и профессиональных дисциплин, в ходе посещения аудиторных занятий и самостоятельной работы вне стен вуза, студент должен стать не только теоретически грамотным специалистом в своей области, но и уметь применять в реальных ситуациях определенные навыки и компетенции, логически осмыслять и творчески решать возникающие в процессе его работы задачи. Помимо этого, для эффективной профессиональной деятельности необходимо также выстраивать отношения с коллегами, испол-

нять те или иные социальные роли в коллективе. Таким образом, педагогический процесс в системе высшего образования должен быть организован в соответствии с данными многоплановыми задачами и должен давать возможность каждому студенту развивать личностные качества и творческий потенциал в рамках посещения традиционных – лекционных и семинарских – форм занятий. В связи с этим актуальными становятся вопросы разработки и изучения потенциала нетрадиционных и интерактивных педагогических технологий, ведущее место среди которых занимают игровые методы обучения.

Многие исследователи [1; 2; 4] подчеркивают, что игровые технологии предоставляют широкий спектр возможностей в плане как достижения комплексных целей, включающих аспекты обучения, развития и воспитания, так и выбора формы проведения занятий. Игровые методы обучения могут служить средствами развития познавательного интереса к предмету, формирования умений и навыков в профессиональной деятельности, изучения нового материала, обобщения по теме или разделу курса, воспитания таких личностно значимых качеств, как ответственность, аккуратность, толерантность, готовность принимать и уважать точку зрения другого и т. д. С другой стороны, многообразие видов игровой деятельности позволяет использовать их в качестве элементов на фоне преобладающей традиционной формы занятий, включая в процесс мини-игры, дискуссии, разыгрывание той или иной ситуации, либо посвящать одно или несколько занятий проведению игры пресс-конференции, игры-приключения, игры-соревнования, ролевой игры.

Положительные стороны игровой деятельности не вызывают сомнений. Это и высокая степень вовлеченности участников, и возможность освоить обширный материал путем его деления между участниками и поочередного представления или «обмена» опытом исследования, и раскрытие творческого потенциала каждого, и возможность «примерить» на себя ту или иную социальную или профессиональную роль, и рассмотрение изучаемой проблемы с разных точек зрения, и возможность рефлексии своей деятельности и формирования самооценки у каждого участника, и высокая степень самостоятельности в рамках подготовки и реализации игры, способствующая наиболее эффективному освоению знаний и компетенций. С философской точки зрения, игра является неотъемлемым элементом познания действительности. Как пишет М. К. Мамардашвили, «даже когда мы что-то знаем о мире, то мы фактически не разгадыва-

ем тайны, а мы ее разыгрываем. То есть мы что-то понимаем путем разыгрывания» [3, с. 195].

Однако на практике в современной высшей школе систематическое использование игровых педагогических технологий составляет скорее исключение, чем правило. Несмотря на то, что ведущие исследователи в области педагогики достаточно активно занимаются разработкой игровых методов обучения в последние десятилетия и утверждают их продуктивность и результативность, а реформы в системе образования побуждают к реализации инновационных подходов в обучении, в системе высшего образования игровые технологии применяются в гораздо более незначительном объеме, чем, к примеру, в начальной школе или в послевузовском образовании. Чаще всего использование игры как метода обучения в вузе можно встретить в рамках изучения иностранных языков и реже – политологических дисциплин. В сфере изучения естественных и технических наук применение игр в обучении практически полностью отсутствует.

В основе такого положения вещей лежит ряд причин, большинство из которых, на наш взгляд, связаны с некоторой инертностью нашего общества по отношению к принятию инноваций. Тем не менее, существует необходимость задаться вопросами о роли и месте игровых технологий в системе высшего образования. Почему мы скептически относимся к играм в вузе, с энтузиазмом применяя их в рамках повышения квалификации и корпоративных тренингов для взрослых людей? По какой причине существует стереотип о том, что «естественникам» и «технарям» игры вовсе не нужны? Могут ли традиционные методы обучения, транслируемые на всех занятиях, даже в случае самого интересного содержания материала, дать настолько же эффективные результаты по комплексу показателей, что и нетрадиционные? Стоит ли заменять традиционные методы обучения почти полностью на игровые? Попробуем предположить ответы на подобные вопросы и наметить возможные направления, с которыми будет связано внедрение игровых педагогических технологий в процесс высшего образования.

Во-первых, нередко можно услышать даже от молодых преподавателей мнение о том, что в вузе играм не место: здесь взрослые люди занимаются серьезными делами. Однако игровые технологии призваны моделировать реальные ситуации будущей профессии учащихся и в случае высшего образования не связаны с детскими развлечениями и несерьезными моментами. Кроме того, такие игры

помогают развить качества взрослой и самостоятельной личности, в отличие от традиционных методов, направленных на репродуктивное заучивание информации, что значительно ослабляет интерес к предмету и порождает инфантильное отношение к обучению – «как в школе» (выучил и забыл – «это ведь не пригодится»). Игровые методы в данном случае способствуют применению материала в ситуациях, с которыми в действительности может столкнуться специалист в той или иной области, а также развивают самостоятельность в плане поиска актуальной информации, постановки проблемы и выбора способов ее решения. Также в целях воспитания молодежи и развития навыков работы в команде в неучебное время можно применять игры-квесты, которые не связаны непосредственно с учебным материалом, но позволяют участникам лучше узнать друг друга, установить неформальные контакты с преподавателями, проявить свои творческие или лидерские качества и т. д.

Во-вторых, на наш взгляд, также ошибочно мнение о том, что в случае изучения естественных и технических наук игровые технологии применять незачем, поскольку речь идет о преподавании точных дисциплин, где «болтовня неуместна», – и уж если нужно проверить умение применять те или иные навыки, то самый верный способ – отправить студента на практику на реальное производство или в лабораторию. Тем не менее, опыт показывает, что, с одной стороны, не все возможные ситуации и задачи возникают перед учащимися в течение небольшого срока прохождения производственной практики, а с другой, – отношение к практиканту носит специфический для данной социальной роли характер, в то время как разыгрывание определенных естественнонаучных или технологических проблем в рамках обучения по дисциплине дает гораздо более широкие возможности почувствовать себя в роли настоящего исследователя, руководителя, контролера или исполнителя. Помимо этого, в реальных жизненных ситуациях от постановки задачи в исследовательской лаборатории до выступления с научным докладом на конференции специалист должен не только грамотно выполнять манипуляции и вычисления, связанные с объектом исследования, но и уметь общаться с коллегами, решать спорные моменты, отстаивать свою точку зрения, в то же время адекватно оценивая альтернативные варианты. Лучше всего применение таких навыков в комплексе студент осваивает именно в ходе ролевой игры, проективного или проблемного обучения.

Наконец, существует проблема не только стереотипов в нашем сознании относительно эффективности и целесообразности применения игровых педагогических технологий в высшей школе. В силу активного и динамичного реформирования системы высшего образования, введения электронных баз и сервисов, балльно-рейтинговой системы и многих других формальных инноваций значительная часть личного времени преподавателя оказывается занята переписываем рабочих программ дисциплин под новые образовательные стандарты, обучением работы в новых электронных системах, разработкой критериев оценивания в соответствии с положением о балльно-рейтинговой системе, расчетами нагрузки аудиторной и самостоятельной работы студента и т. п. Много сил уходит на эту хотя и безусловно необходимую, но достаточно рутинную работу, поэтому элементарно на внедрение игровых технологий, требующих тщательной разработки, не хватает времени. Тем не менее, вышеперечисленные проблемные моменты, мешающие активному внедрению игровых педагогических технологий в систему высшего образования, устранимы за счет как повышения квалификации для преподавателей вузов, так и разгрузки преподавателей благодаря учебно-вспомогательному персоналу в плане оформления документации и работы с электронными системами.

Однако не менее важным остается вопрос о том, следует ли целиком отказываться от традиционных методов обучения и переходить на преподавание в игровом режиме. Хотя универсального для всех дисциплин ответа на этот вопрос не существует, все же опыт показывает, что традиционные подходы также способствуют достаточно эффективному достижению ряда педагогических задач и целей. На наш взгляд, важно соблюдать баланс между традиционными формами проведения занятий и интерактивными. С одной стороны, у студентов не должно создаваться ощущение, что обучение в вузе – это игра (пусть даже и в будущую профессию), с другой стороны, учащиеся не должны терять интерес к педагогическому процессу из-за однообразных видов деятельности. Именно поэтому важно чередовать различные методы и технологии, подбирая для каждого занятия наиболее соответствующие целям средства, виды деятельности, учебный и вспомогательный материал.

Список литературы

1. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. 2-е изд. М. : Высшая школа, 2009. 176 с.
2. Копытина Т. Н., Русинова Т. И. Игровые технологии на занятиях в вузе [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://pws-conf.ru/nauchnaya/lss-2006/369-problemy-obrazovaniya-v-sovremennom-obschestve/8154-igrovye-tehnologii-na-zanyatiyah-v-vuze.html>.
3. Мамардашвили М. К. Психологическая топология пути. М. Пруст. В поисках утраченного времени // Нева. СПб. : Изд-во Русского Христианского гуманитарного ин-та, 1997. – 576 с.
4. Реутова Е. А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). Новосибирск : Изд-во НГАУ, 2012. 58 с.