

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ЭФФЕКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДА ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ

*Ю. Р. Остянко*

*Полесский государственный университет,  
ул. Днепровской флотилии, 23, 225710, г. Пинск, Беларусь, [ostianko.u@polessu.by](mailto:ostianko.u@polessu.by)*

В статье определяется понятие «педагогические условия», рассматриваются педагогические условия эффективного использования игрового проектирования в процессе подготовки будущих преподавателей. Выделены пять основных условий, благодаря которым игровое проектирование будет эффективным и результативным.

**Ключевые слова:** игровое проектирование, педагогические условия; преподавание педагогических дисциплин; условия эффективного использования; содержание обучения; эффективные результаты.

## PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE EFFECTIVE USE OF THE GAME DESIGN METHOD IN THE PROCESS OF TEACHER TRAINING

*Ju. R. Ostyanko*

*Polesie State University, Dnieper flotilla Str., 23, 225710, Pinsk, Belarus,  
[ostianko.u@polessu.by](mailto:ostianko.u@polessu.by)*

The article defines the concept of "pedagogical conditions", considers the pedagogical conditions for the effective use of game design in the process of training future teachers. Five main conditions are singled out, due to which game design will be effective and efficient.

**Keywords:** game design, pedagogical conditions; teaching pedagogical disciplines; conditions of effective use; teaching content; effective results.

Педагогическая система может успешно функционировать и развиваться только при соблюдении определенных условий.

В философском энциклопедическом словаре условие рассматривается как существующий компонент комплекса объектов, из наличия которого по необходимости возникает существование данного явления. Весь этот комплекс в целом является достаточными условиями явления. Из всех возможных наборов условий выбирают общие и получают необходимые, то есть те, которые возникают каждый раз, когда имеет место данное явление [1].

Анализ научной литературы показывает, что под педагогическими условиями понимают факторы, которые воздействуют на процесс

достижения цели; обстоятельства, способствующие развитию учебно-воспитательного процесса. При этом педагогические условия подразделяются на:

- внешние, включающие в себя позитивные отношения между преподавателем и студентом, объективность оценки учебного процесса, место обучения;
- внутренние, которые включают индивидуальные особенности студентов – характер, опыт, умения, навыки, мотивация и др. [2].

Специфической чертой понятия «педагогические условия» является то, что оно включает в себя элементы всех составляющих процесса обучения и воспитания: цели, содержание, методы, формы, средства.

Нами была проанализирована педагогическая литература, проведен опрос среди студентов и преподавателей учреждения образования «Полесский государственный университет», а также был организован проект «Онлайн-викторина “Знатоки педагогики”». На основе проведенных исследований мы смогли выявить педагогические условия использования игрового проектирования в преподавании педагогических дисциплин, которые обеспечивают высокое качество получаемых знаний, владение современными методами поиска, обработки и использования информации.

В качестве первого педагогического условия использования игрового проектирования в преподавании педагогических дисциплин мы выдвигаем выбор тематики и содержания игрового проекта, технологию его применения с учетом подготовки специалистов данного профиля.

В работах В. С. Леднева показано, что содержание и структура образования определяются двумя основными факторами: 1) совокупной структурой предмета обучения; 2) структурой обобщенной (инвариантной) деятельности человека [3].

Изучив учебную программу по дисциплине «Педагогика» (для будущих преподавателей физической культуры и биологии), мы выяснили, что она включает изучение как общих вопросов истории, теории воспитания и обучения, так и технологические и методические пути реализации теоретических положений в практической педагогической деятельности. Содержание учебного материала структурируется на основе следующих принципов: взаимодействия учебно-познавательной, учебно-практической и самостоятельной деятельности студентов, целостности процессуально-содержательных и мотивационно-ценностных компонентов педагогической подготовки. Поэтому в процессе подготовки игрового проекта мы уделили пристальное внимание теме и содержанию игровых заданий. В процессе реализации проекта мы обнаружили, что работа над проектом способствует развитию творческих, исследовательских, коммуникативных способностей студентов. Невозможно не согласиться с

утверждением с утверждением Н. П. Плахотнюк, что проектирование выступает средством повышения мотивации обучения, создания позитивного отношения к процессу обучения, активного, проблемного усвоения знаний и формирования необходимых профессиональных умений и навыков [4].

Вторым педагогическим условием, способствующим эффективному использованию игрового проектирования в преподавании педагогических дисциплин, является учет индивидуальных особенностей и уровня подготовки студентов.

Данное условие предполагает всесторонний учет способностей, желаний, мотивов, интересов и предпочтений обучаемых. По мнению основоположника отечественной теории понимания личности С. Л. Рубинштейна, гуманистическая парадигма «предполагает, что выбор технологий должен основываться не только на требованиях социума, но и на индивидуальных психических и личностных свойствах» обучаемого [5]. Следовательно, педагогическое воздействие на обучающегося принесет ожидаемые результаты только в том случае, если оно опирается на реальный уровень психофизиологических возможностей личности.

С целью выявления уровня подготовленности студентов мы провели стартовый контрольный срез, который показал, что лишь около 50% обучающихся владеют учебным материалом на высоком уровне. Для того, чтобы у будущих педагогов возник интерес к изучению предъявляемого учебного материала, мы разработали разноуровневые задания, которые были бы интересны как хорошо успевающему студенту, так и учащемуся со средним уровнем подготовки. По завершении игровой викторины мы выяснили, что она была интересна участникам и способствовала повышению мотивации к изучению педагогики.

Третьим условием эффективного использования игрового проектирования является владение преподавателем методикой, этапами проведения, спецификой игрового проектирования.

Преподаватель, реализующий технологию игрового проектирования, должен не только хорошо владеть ею, но и многообразными способностями, навыками и умениями, без наличия которых невозможно достигнуть желаемого результата. Следовательно, с одной стороны педагогу необходимо освоить технологию игрового проектирования, а с другой стороны, развивать свой личностный и профессиональный потенциал. Ему приходится выполнять разные роли и функции (организатора, коммуникатора, фасилитатора, инструктора, консультанта).

Для достижения эффективных результатов, намеченных целей проектирования при формировании проектных групп и распределении ролей преподавателю важно знать и использовать индивидуальные особенности разных типов студентов, которые характеризуются

определенным поведением и образом познания [4].

Следует отметить, что для получения представления о применении метода игрового проектирования в образовательном процессе в учреждении образования «Полесский государственный университет» было проведено статистическое исследование методом анкетирования. Данные опроса позволяют считать, что в учреждении высшего образования метод игрового проектирования используется преподавателями редко. Однако грамотное применение данного метода преподавателями способствует повышению мотивации обучающихся к изучаемой дисциплине. Также было выявлено, что студенты, которые когда-либо принимали участие в игровом проекте, применяли элементы данного метода в своей педагогической практике.

Четвертое условие – творческое внутригрупповое взаимодействие преподавателя и студентов – участников игрового проекта. Данное условие определяется необходимостью работать над созданием благоприятного микроклимата, дружественной обстановки и построением партнерских отношений между участниками данного процесса на протяжении всех этапов реализации проектной деятельности. Учебно-педагогическое взаимодействие, основанное на сотрудничестве, доверии и взаимоуважении, является залогом успешного применения метода проектов и реализации проектной деятельности в целом. Важно обратить внимание не только на взаимодействие между педагогами и студентами, но и на характер общения между самими студентами.

Будущий специалист должен уметь сотрудничать и вежливо общаться в коллективе, толерантно относиться к мнению и поведению других людей, быть вежливым и воспитанным. Согласованное партнерство педагогов и студентов обусловлено положениями гуманно-ориентированной системно-синергетической методологии и состоит в том, что совместными усилиями участники проектной деятельности, руководствуясь сходными представлениями о гуманизме и настроениями на претворение этих представлений в действительность, во взаимодействии друг с другом решают поставленные проблемные вопросы и приходят к достижению общего результата [6].

Заключительным педагогическим условием эффективного использования игрового проектирования в подготовке будущих учителей является разработанная система контроля за учебной деятельностью студентов.

Педагогу необходимо осуществлять входной, текущий и итоговый контроль над работой проектных групп. В начале работы над проектом студентам предлагается вопросник с целью выявления их знаний о сути предложенных для решения проблем. После завершения проекта предлагается тот же вопросник с целью узнать, что нового изучили

студенты в процессе работы над проектом. Текущий контроль информирует преподавателя об успешности работы над проектом. Для оценивания результатов работы проектных групп разработан бланк рейтинговой оценки проектной деятельности. В нее входит самооценка, оценка преподавателя и оценка экспертной группы по следующим критериям: значимость и практическая пригодность разработанного игрового проекта; полнота реализации проектного замысла (достижение цели, решение задач); активность каждого члена проекта согласно его индивидуальным возможностям и ролевому статусу; коллективный характер принятых решений [4].

В процессе реализации игрового проекта «Онлайн-викторина «Знатоки педагогики» нами осуществлялось регулярное взаимодействие со студентами – участниками проекта. На каждом этапе проводилась разъяснительная работа по выполнению заданий. С целью выявления начального уровня профессиональной компетентности, мы провели стартовый контрольный срез среди студентов, принимающих участие в игровом проекте. По завершении проекта студентам было предложено пройти финишный контрольный срез, который позволил выявить, что уровень владения профессиональными знаниями и навыками повысился, что свидетельствует об эффективности данного метода.

Реализация вышеизложенных педагогических условий использования игрового проекта дает возможность существенно повысить эффективность игрового проектирования в процессе подготовки будущих педагогов.

#### Библиографические ссылки

1. Философский энциклопедический словарь / редкол.: Л. Ф. Ильичев (гл. ред.) и др. М. : Сов. энцикл., 1983.
2. Організація самостійної роботи студентів в умовах інтенсифікації навчання : навч. посіб. / А. М. Алексюк та ін. К. : ІСДО, 1993.
3. Леднев В. С. Содержание образования: сущность, структура, перспективы. 2-е изд., перераб. М. : Высш. шк., 1991.
4. Плахотнюк Н. П. Организационно-педагогические условия использования учебно-игрового проектирования в подготовке будущих учителей к инновационной деятельности // Вектор науки Тольяттинского гос. ун-та. Серия: Педагогика и психология. 2013. № 1. С.192–195.
5. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб. : Питер, 2006.
6. Овинова Л. Н., Шрайбер Е. Г., Колмакова В. С. Педагогические условия реализации метода проектов в образовательном процессе ВУЗа // Вестник ЮУрГУ. Серия: Образование. Педагогические науки. Т. 11. 2019. № 2. С. 79–90.