

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Ю. Р. Остьянко

ostianko.u@polessu.by;

Научный руководитель – Г. И. Якубель, кандидат педагогических наук, доцент

Статья посвящена описанию одного из новых методов активного обучения в педагогике – игровому проектированию. Игровое проектирование является наиболее эффективной технологией в подготовке будущих преподавателей, так как направлено на формирование практических навыков и умений обучающихся. Оно может применяться на различных этапах изучения педагогических дисциплин и способствует формированию ряда профессиональных компетенций будущих педагогов.

Ключевые слова: студенты университета; педагогические учебные дисциплины; профессиональные компетенции педагога; методы активного обучения; игровое проектирование.

Традиционное обучение не всегда предоставляет студентам возможности для самовыражения, инициативы, коммуникации, рефлексии, самоопределения, творчества и не в полной мере благоприятствует формированию у них основ профессиональной компетентности. В связи с этим, в педагогике ведется поиск и разработка активных методов, технологий, форм профессиональной подготовки студентов. Активные методы позволяют сформировать саморазвивающуюся и само реализующуюся личность, использовать в процессе подготовки специалиста индивидуализацию и дифференциацию как основополагающие подходы процесса обучения. Одним из наиболее распространенных методов активного обучения является игровое проектирование. Игровые имитации (проектирование) позволяет «проигрывать» на занятиях проблемные ситуации, отрабатывать профессионально значимые умения, примерять на себя различные профессиональные роли. Это способствует более глубокому усвоению учебного материала, а также развитию умений применять изученное на практике.

Вопросам исследования игрового проектирования в процессе обучения студентов педагогических специальностей посвящен ряд монографий и статей таких педагогов как Е. Е. Кошман, Е. В. Левкина, Н. Я. Сайгушев, Е. В. Петрученко.

Итак, игровое проектирование – один из способов интенсивного обучения. Его цель – процесс создания или совершенствования проектов в

режиме командной работы в игровом режиме. У термина «игровое проектирование» нет единого определения. Приведем существующие дефиниции:

средство интенсификации процесса обучения, осуществляемое с «функциональных ролевых позиций», воспроизводимых в игровом взаимодействии;

воспроизведение процесса создания или совершенствование моделируемого объекта, учебно-познавательной и исследовательской деятельности, направленное притом на коллективное проектирование изучаемого объекта;

целенаправленно сконструированная модель какого-либо реального проекта, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на приобретение практических навыков в решении различных производственных ситуаций. Без опыта практического, максимально приближенного к производству решения вопросов студенты не в состоянии овладеть знаниями и практическими навыками в той мере, в какой это необходимо для самостоятельной работы на производстве [1, с. 65].

Для осуществления технологии игрового проектирования участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тему для разработки проекта обучаемые в основном выбирают самостоятельно.

Главной особенностью игрового проектирования является интерактивное взаимодействие участников групп с функционально-ролевыми позициями, воспроизводимых в игровом режиме, и широкое использование технологий коллективного принятия решения, таких как проблематизация, ментальная лестница, креативные и эвристические технологии.

Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом. Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования, поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников, обучение сотрудничеству и партнерству. В этом и состоит суть процесса игрового проектирования и его отличие как от метода проектирования, так и от любого другого процесса выработки решений, основу которых составляет мобилизация коллективного опыта.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, прогностический, аналитический [2, с. 105].

Специфика игрового проектирования заключается в том, что это – интерактивный метод, т. е. все проекты разрабатываются в рамках группового игрового взаимодействия, а результаты проектирования защищаются на Пленуме или межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить, во-первых, наиболее проработанный и обоснованный, во-вторых, наилучшим образом презентованный проект и каким-то образом поощрить его авторов.

Формы проведения занятий по игровому проектированию также могут быть различными, но в их основе должны лежать три момента, организующих познавательную и поисковую деятельность:

- четкий механизм определения функционально-ролевых интересов участников занятия;
- алгоритм разработки проекта, предложенный обучающимся;
- механизм экспертной оценки или игрового испытания проекта, например, публичная презентация, внедрение проекта в реальную практику [3, с. 137].

Игровое проектирование как метод обучения имеет своей целью стимулирование интереса учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение некоторой суммой знаний.

Проанализировав научную литературу по данной теме, а также учебную программу по дисциплине «Педагогика», хочется отметить, что игровое проектирование может способствовать формированию у студентов ряда профессиональных компетенций, в рамках которых должен осуществлять свою деятельность любой педагог. К ним относятся:

1. Академические компетенции: умение применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач; владение исследовательскими навыками; способность порождать новые идеи (креативность); владение основными методами, способами с средствами получения и переработки информации с использованием компьютерной техники; умение организовывать свой труд, самостоятельно оценивать результаты своей деятельности.

2. Социально-личностные компетенции: способность к межличностным коммуникациям; способность к критике и самокритике; умение работать в команде.

3. Профессиональные компетенции: умение организовать работу малых коллективов исполнителей для достижения поставленных целей; умение осуществлять планирование, проводить организацию педагогического процесса на основе применения современных программных средств и технологий [4, с. 3].

Для того, чтобы спрогнозировать место игрового проектирования в процессе освоения студентами педагогических дисциплин в учреждении

образования «Полесский государственный университет» мы проанализировали две учебные программы по дисциплине «Педагогика» (для будущих преподавателей физической культуры и биологии). Анализ показал, что метод игрового проектирования может применяться на всех этапах изучения данной дисциплины и будет способствовать формированию практических навыков будущих педагогов. Однако при этом следует помнить, что применение любого метода в обучении будет эффективным только при его разумном использовании и умении преподавателя умело сочетать его с другими методами и технологиями.

Таким образом, игровое проектирование – один из методов активного обучения, который помогает достижению учебных, воспитательных и развивающих целей коллективного характера на основе знакомства с реальной организацией работы и способствует формированию важных компетенций и профессионально значимых качеств будущего педагога.

Библиографические ссылки

1. *Ерцкина Е.Б.* Опыт реализации игрового проектирования в формировании графической компетенции педагога // Педагогическое образование в России. 2014. № 5. С. 64–69. ISSN 2079-8717.
2. *Панфилова А.П.* Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студентов вузов по пед. специальностям / под общ. ред. В.А. Слостенина, И.А. Колесниковой. М.: Академия, 2006.
3. *Павлова С.А.* Организация игрового проектирования в образовательной среде // Вестник Бурятского гос. ун-та. 2015. № 15. С. 135–143.
4. Педагогика : учеб. программа по учеб. дисциплине для специальностей 1-88 01 01 Физическая культура (по направлениям), 1-88 02 01 Спортивно-педагогическая деятельность (по направлениям) / УО «Полесский государственный университет» ; сост. В.Л. Лозицкий. Пинск: ПолесГУ, 2021. 50 с.