



УДК 378.147

Игровые технологии как средство формирования общекультурных компетенций у студентов

Л.В. Григорьева

Педагогический институт Иркутского государственного университета, ул. Нижняя Набережная 6, Иркутск, Россия

grigorjeva.lyudmila@yandex.ru

Статья поступила 17.10.2016, принята 23.11.2016

В статье рассматриваются различные критерии и подходы к классификации образовательных технологий, а также специфика игровых технологий. Обосновывается их эффективное использование для формирования общекультурных компетенций в процессе обучения в вузе по направлению подготовки «педагогическое образование». Акцентируется внимание на разновидностях ролевых игр и ролевых упражнений, методике разработки и проведения ролевой игры, ее структуре и системе оценивания результатов. Обобщается опыт аудиторной и внеаудиторной работы с применением игровых технологий.

Ключевые слова: компетентностный подход; компетенции; образовательные технологии; игровые технологии; ролевые игры; игровые упражнения.

Gaming technology as a means of creating students' cross-cultural competences

L.V. Grigorjeva

Pedagogical Institute of Irkutsk State University; 6, Nizhnyaya Naberezhnaya St., Irkutsk, Russia

grigorjeva.lyudmila@yandex.ru

Received 17.10.2016, accepted 23.11.2016

The article discusses different criteria and approaches to the classification of educational technologies and characteristic aspects of gaming technology. Their effective use for the formation of general cultural competencies when getting a degree in the field of pedagogical education is grounded. The article focuses on the variety of role-playing games and exercises, role-playing technology, its structure and evaluation of results. Classroom and extracurricular work experience with the application of gaming technology is summarized.

Key words: competency approach; competence; educational technology; gaming technology; role-playing; gaming exercises.

Модернизации образования сегодня связана с внедрением так называемого компетентностно-деятельностного подхода. Такой подход, по мнению ряда специалистов, предполагает замену системы обязательного

формирования знаний, умений и навыков комплексом компетенций, которые будут формироваться у студентов на основе обновленного содержания и в процессе их деятельности. В таком подходе выделяют дея-

тельность и компетентностный компоненты, но данное разграничение условно, так как они неразрывно связаны [1]. Неудивительно, что наряду с названным подходом многие авторы используют понятие компетентностного подхода [2], который должен привести к изменению характера учебного процесса путем совместного продуктивного творчества преподавателя и студента.

В связи с этим педагоги используют различные образовательные технологии, и в этой связи следует отметить, что единой классификации образовательных технологий в настоящее время не существует. В частности, детальную классификацию по различным признакам излагает Г.К. Селевко [3], классификацию, основанную на видах взаимодействия преподавателя и обучающегося, предлагает М.А. Малышева [4], современные оценочные технологии в образовании, технологии электронного и дистанционного обучения, интерактивные технологии аудиторной работы рассматривают Ю.С. Попова [5], Е.В. Додукина [6], А.П. Панфилова [7], А.В. Долматов, Л.А. Долматова [8] и др.

Тем не менее, игровые технологии прослеживаются во всех классификациях. К примеру, Г.К. Селевко относит их к технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся, то есть к активным методам обучения. А.В. Долматов, в свою очередь, подразделяет активные методы обучения на неимитационные и имитационные, в число которых включает неигровые и игровые.

В целом в области образования происходит расширение трактовки термина «технология», от обозначения технических средств, которые применяются в целях обучения, до обозначения самого процесса постановки и реализации заданных образовательных целей. К сожалению, терминологическая путаница, по мнению А.П. Панфиловой, является одной из распространенных ошибок преподавателей. Игротехническая некомпетентность связана в основном с отсутствием профессиональных знаний по интерактивным технологиям, их специфике, принципам разработки и проведения, с незнанием

способов поддержки играющих, а также не владением креативными приемами и слабыми навыками создания на игровом поле творческой атмосферы, с недопониманием значения образовательной результативности игровых технологий [9].

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя игроками;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, то есть замещение подлинных вещей условными;
- г) реальные отношения между участниками игры;
- д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре [10].

Педагогическая игра, в отличие от других, характеризуется четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые обоснованы и связаны с учебно-познавательной направленностью.

Непосредственно игровые технологии включают многие методы и приемы организации педагогического процесса в форме разных игр.

Игровые методы достаточно эффективны для усвоения материала, поскольку достигается значительное приближение учебного процесса к практической профессиональной деятельности при условии высокой степени мотивации и активности участников.

Согласно новому Федеральному государственному образовательному стандарту высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 «педагогическое образование», при реализации программы бакалавриата следует ориентироваться на конкретный вид профессиональной деятельности, к которому готовится бакалавр, исходя из потребностей рынка труда. Один из таких видов — педагогическая деятельность, задачами которой являются использование технологий, соответствующих возрастным особенностям обучающихся и отражающих специфику предметной области; взаимодействие с общественными и образовательными организациями; осуществление профессио-

нального самообразования, личностного роста и др. [11].

Поставленные задачи можно решать, если целенаправленно осуществлять работу по формированию компетенций, начиная с 1-го курса обучения.

Компетенция, по сравнению с другими результатами обучения, представляет интегрированный результат, то есть на промежуточных этапах обучения могут быть сформированы лишь отдельные компоненты, составляющие соответствующую компетенцию.

С этой точки зрения представляется актуальным рассмотреть возможности игровых технологий в формировании у студентов общекультурных компетенций, в частности, ОК-2 (способность анализировать основные этапы исторического развития для формирования патриотизма и гражданской позиции) и ОК-5 (способность работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и национальные различия).

В процессе вузовского обучения игровая деятельность применяется в качестве самостоятельной технологии для освоения темы или раздела учебного материала, во время практического занятия либо как технология внеаудиторной работы.

При этом могут использоваться предметные игры, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации и другие. Рассмотрим реализацию некоторых из них в практической деятельности.

Следует обратить внимание на то, что в современной педагогической литературе встречаются два понятия — «разыгрывание» ситуаций в ролях и собственно ролевые игры. Несмотря на внешнее сходство, они имеют отличия. При «разыгрывании» ситуаций участники исполняют роль так, как считают нужным, самостоятельно определяя линию поведения. Такую игру называют импровизационной.

К примеру, студенты 2-го курса изучают дисциплину по выбору «Культура народов России и Приангарья». Целью занятий является формирование готовности к использованию полученных знаний по истории раз-

вития культуры народов России и умений их применять в процессе этнокультурного взаимодействия с учетом специфики населения Приангарья, воспитание толерантного отношения к национальным культурам и историческому наследию.

Для достижения поставленной цели на практических занятиях студенты не только выступают с подготовленными презентациями и докладами по истории культуры выбранного ими народа, но и демонстрируют элементы традиционной культуры. Проводятся национальные игры с распределением ролей среди студентов, допускается некоторая импровизация. Коллективное обсуждение таких занятий способствует объективной оценке их результатов по предложенным критериям.

Успех проводимых занятий обуславливается рядом обстоятельств: конкретно сформулированными целями и задачами; выдвинутыми требованиями к подготовке в целом презентации национальной культуры, проведению ролевых игр; учетом индивидуальных особенностей студентов, уровня их подготовки; составом учебной группы, куда входят студенты, обучающиеся по разным профилям («История», «Русский язык и литература», «Изобразительное искусство», «Музыка»), что позволяет ярко и разнопланово проявить свои таланты. Таким образом, студенты учатся апробировать полученные знания для организации в последующем учебно-воспитательной деятельности, то есть происходит формирование названных выше общекультурных компетенций.

Как правило, участники ролевых игр исполняют свои роли, используя рекомендации, где указывается, как исполнять роль, какой характер изображать, какие интересы отстаивать и др. Такая игра называется сюжетной (сценарной). При этом рекомендации должны, с одной стороны, иметь подробное описание ситуаций, а с другой — ограничивать их воспроизведение с учетом конкретного материала и объективной оценки, чтобы не позволять участникам играть роли лишь в соответствии с их собственными представлениями.

Технология применения ролевой игры в обучении предполагает знакомство участников занятия с конкретной ситуацией и распределение между ними ролей. Обычно используют два варианта:

1. Роли распределяются между некоторыми обучающимися, а остальные становятся активными зрителями, наблюдателями или выполняют функции члена жюри.

2. Участники разбиваются на небольшие группы, каждая из которых берет на себя определенную роль.

При изучении базовой дисциплины «История» на 1-м курсе студентам предлагается ролевая игра «Петр I и его время». В игре моделируется ситуация отдаленного прошлого, а участники играют роли исторических деятелей и представителей различных социальных слоев, причастных к тем или иным событиям.

Игровая форма занятия создается при помощи игровых приемов и ситуаций. Их реализация, как отмечает Г.К. Селевко, осуществляется следующим образом: дидактическая цель ставится перед студентами в форме игровой задачи; учебная деятельность подкрепляется правилами игры; учебный материал используется в качестве ее средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с результатом игры.

Методика разработки и проведения ролевой игры включает подготовительный, игровой, заключительный этапы и анализ результатов игры.

На подготовительном этапе разрабатываются сценарий и решаются организационные вопросы, то есть вносятся уточнения в сценарий после изучения рекомендованной литературы, ставятся цель и задачи, распределяются роли, изготавливается необходимый реквизит, определяются правила игры, выбираются ведущий и экспертная группа, проводятся консультации преподавателя.

Затем следует игровой этап согласно сценарию. Известно, что историками неоднозначно оцениваются результаты правления Петра I, поэтому для проведения игры были выбраны сцены, которые характеризуют Петра Великого не только как государствен-

ного деятеля, но и как человека с его достоинствами и недостатками. На данном этапе проявляется роль ведущего, который контролирует ход игры. Задачей каждого действующего лица является осознание проблемы в целом и умение максимально точно обыграть конкретную историческую ситуацию. При этом допускается некоторая импровизация, но она не должна изменять сути происходящих событий.

На заключительном этапе, исходя из аргументированных высказываний историков как действующих лиц в последней сцене, вырабатывается решение по проблеме.

Затем проводится анализ результатов ролевой игры, причем в обсуждении могут принимать участие все присутствующие, то есть анализ носит интегрированный характер: самооценка исполнителей ролей, взаимная оценка и оценка экспертов. Члены экспертной группы должны сравнивать моделируемые события с реально происшедшими в истории, обращать внимание на уровень знаний игроков и их артистические способности, роль ведущего, степень активности зрителей. Обсуждение подытоживает резюме преподавателя.

В качестве второго варианта ролевой игры возможна имитация предвыборной кампании, в ходе которой студенты отстаивают позиции различных политических партий — «Единая Россия», КПРФ, ЛДПР, «Справедливая Россия», «Патриоты России», Партия народной свободы и пр. С этой целью студенты 3-го курса при изучении дисциплины «Источниковедение» анализируют материалы периодической печати, используют интернет-ресурсы и другие источники, в том числе интервью с представителями политических партий. Игра моделирует встречу доверенных лиц и избирателей.

Рабочая группа, созданная для проведения такой игры, учитывая рекомендации преподавателя, определяет сюжетные линии сценария и систему оценивания.

Система оценивания обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет поощрить деятельность и личностные качества участников игры, определить успешность

работы игровых групп и должна осуществляться прежде всего как система самооценки участников игры и уже затем — как система оценки педагога-ведущего.

В конечном итоге анализ результатов данной игры позволяет выявить знания основных положений политической платформы различных партий; умение лаконично выразить свою гражданскую позицию, а также формулировать острые и одновременно корректные вопросы; навыки публичного выступления, способность работать в команде.

На более высоком уровне стоит проблемно-дискуссионная игра. Действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения основного вопроса или проблемы. В игре происходит спор участников, которые должны решить проблему с позиций своих персонажей, причем результат решения заранее неизвестен. Преподаватель формулирует цель и задачи, рекомендует необходимые источники и литературу, распределяет роли, задает промежуточные вопросы по ходу игры. Для проведения этой игры важно понимать, что дискуссия состоится только тогда, когда каждый участник будет вживаться в роль, а не просто исполнять свои обязанности.

Примером такой игры был сельский сход по вопросу создания колхоза «Сибиряк» в Тулунском районе. Интерес обуславливался тем, что это событие происходило в реальной исторической действительности. Поэтому было важно предварительно изучить исторические источники: резолюцию XV съезда ВКП(б) (2–19 декабря 1927 г.) «О работе в деревне»; резолюцию объединенного пленума Тулунского окружкома ВКП(б), окружной контрольной комиссии и общегородского партийного собрания (2–4 января 1928 г.) по докладу «Об итогах работы XV съезде ВКП(б) и задачах окружной партийной организации в осуществлении решений XV съезда»; постановление ЦК ВКП(б) «О темпе коллективизации и мерах помощи государства колхозному строительству» от 5 января 1930 г.; постановление ЦК ВКП(б) «О борьбе с искривлениями партлинии в колхозном движении» от 14 марта 1930 г. и др.

Игра проводилась на практическом занятии со студентами 4-го курса по дисциплине «История России». В ходе игры имитировался сельский сход, на котором выступали различные действующие лица: с одной стороны — «агитаторы» за создание колхоза, с другой — местные жители. При этом последние условно делились на три категории: «активисты», «противники» и «колеблющиеся» в своих мнениях. Игра имела особенности: во-первых, в ней принимали участие все, то есть зрителей не было; во-вторых, каждому персонажу необходимо было не только проанализировать исторические источники, связанные с процессом коллективизации в советском государстве, но и сопоставить их с изложением событий в исторической литературе и аргументированно доказывать свою точку зрения. Кроме того, использовались произведения художественной литературы.

Широкие возможности для применения имитационных и не имитационных активных методов обучения имеет дисциплина по выбору «История России в лицах».

К не имитационным активным методам обучения, в частности, относятся педагогические игровые упражнения — разновидность развлекательных игр (викторины, конкурсы, состязания, кроссворды, криптограммы и пр.), в которых в качестве игрового используется учебный материал.

Метод педагогических игровых упражнений позволяет повышать результативность аудиторных занятий и самостоятельной работы студентов.

Такого рода упражнения вошли в авторское учебное пособие, изданное Восточно-Сибирской академией образования в 2011 г. (Григорьева Л.В., «История России в лицах»). Книга знакомит обучающихся с малоизвестными фактами биографий исторических деятелей, их ролью в той или иной области политики, экономики, культуры. В разделе, посвященном практическим занятиям, предлагаются задания, характеризующие известных личностей. Сюда вошли проблемные вопросы и ситуации, которые позволяют формировать собственное мнение, анализировать исторические источники.

Решение логических задач и упражнений способствует закреплению изученного материала. Данное учебное пособие составлено с учетом различного уровня подготовленности и может быть использовано в средних и высших учебных заведениях в качестве дополнения к основной дисциплине, а также для чтения элективных курсов.

При изучении в нашем вузе дисциплины по выбору «История России в лицах» мною используются также имитационные активные методы обучения во внеаудиторной работе.

Одной из форм такой работы является проведение игры КВН. В зависимости от поставленных цели и задач, эта игра может быть обобщающей по всему курсу обучения или по конкретному разделу, иногда — по отдельной теме. Так, завершением раздела «Деятели культуры» стала игра по теме «Художественная культура России XIX — начала XX вв.»

На подготовительном этапе проходит отборочный тур, то есть определяется состав участников. Затем обсуждается общий замысел игры, выбираются ведущие, капитаны команд, члены жюри, ответственные организаторы и определяются их функциональные обязанности. Ведущие (как правило, два человека) составляют сценарий; капитаны команд распределяют конкурсные роли и руководят подготовкой к выступлению; члены жюри готовят протоколы и средства оценивания; ответственные организаторы совместно с преподавателем решают организационные вопросы, связанные с наличием необходимого оборудования и аудиторий. Преподаватель также может вносить уточнения в сценарий, давать рекомендации по подготовке конкурсов.

Второй этап — реализация творческих замыслов участников.

Во вступительном слове преподаватель обосновывает актуальность темы КВН, ставит перед участниками цель и задачи, представляет ведущих и передает им полномочия для проведения игры.

Ведущие приглашают команды на сцену, представляют членов жюри и затем объяв-

ляют конкурсы, при необходимости заполняют паузы, давая небольшие задания болельщикам, и контролируют ход игры.

Обычно предлагаются традиционные конкурсы, содержание которых варьируется в зависимости от степени подготовленности участников.

1. «Визитка». Команды должны с юмором объяснить свое название, связанное с темой КВН, и обратиться с приветствием к соперникам.

2. Разминка: «Выдающиеся архитекторы XIX в.». Каждая команда задает по два вопроса соперникам и дает варианты своих ответов.

3. Конкурс капитанов: «Поэзия серебряного века». Капитаны получают конверты с заданиями. Варианты заданий:

а) прочесть отрывок из литературного произведения. Сопернику необходимо указать автора и название предложенного произведения;

б) написать четверостишие, которое относилось бы к любому из течений в поэзии «серебряного века» (символизм, акмеизм, футуризм).

4. Выездной конкурс: «Живописцы XIX — начала XX вв.». Участникам каждой команды выдается конверт с заданиями. Варианты заданий:

а) сопернику надо угадать автора картины по ключевым словам: вооруженные люди, страх, снег, горы. (В.И. Суриков. «Переход Суворова через Альпы»);

б) нарисовать «картину» художника и предложить сопернику назвать ее направление (романтизм, классицизм, реализм), течение (авангардизм) или жанр (бытовой, исторический и др.).

5. Домашнее задание: «Театр XIX — начала XX вв.». Надо представить мини-сценарий своей постановки известного всем произведения на историческую тематику. (В данном случае уместна технология использования элементов театральной педагогики [12]).

На заключительном этапе заслушиваются мнения членов жюри, обосновываются критерии оценки. Преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает неточно-

сти, если такие имелись, подводит окончательный итог.

Таким образом, использование игровых технологий позволяет активизировать и развивать познавательную деятельность студентов, повышать результативность учебного процесса, формировать и оценивать общекультурные компетенции, необходимые в дальнейшей профессиональной деятельности.

Литература

1. Компетентностно-деятельностный подход в системе современного образования: рекомендации междунар. науч.-практической конф. Горно-Алтайск, 18-23 авг. 2010 г. Горно-Алтайск: РМНКО, 2010. С. 6.
2. Ильницкая И.Ю. Компетентностный подход в формировании личности педагога-профессионала // Актуальные проблемы компетентностного подхода в образовании и реализации ФГОС нового поколения: материалы Всерос. науч.-практической конф., Тамбов, 28 февр. 2013 г. Тамбов, 2013. С. 126-128.
3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: Народное образование, 2005. Т. 1. С. 53-59.
4. Малышева М.А. Современные технологии обучения и их роль в образовательном процессе // Современные технологии обучения в вузе: опыт НИУ ВШЭ в Санкт-Петербурге. СПб.: Отд. опер. полиграфии НИУ ВШЭ, 2011. С. 6-23.
5. Попова Ю.С. Основные виды и методы оценки сформированных компетенций обучающихся // Современные образовательные технологии, используемые в очном, заочном и дополнительном образовании: сб. тр. по материалам междунар. науч.-практической конф. 20 дек. 2013 г. Королев. Канцлер: ФТА, 2014. С. 298-304.
6. Додукина Е.В. Совершенствование организации дистанционного обучения в вузе с использованием современных интернет-технологий // Современные образовательные технологии, используемые в очном, заочном и дополнительном образовании. С. 90-95.
7. Панфилова А.П. Психолого-педагогический потенциал интерактивных технологий // Отечественные традиции гуманитарного знания: история и современность: материалы VII науч.-практической конф., 27 мая 2011 г. СПб., 2011. С. 34-36.
8. Долматов А.В., Долматова Л.В. Активные методы обучения: особенности применения интерактивных и проектных образовательных технологий // Вестн. Балт. пед. акад. 2014. Вып. 113. С. 25-30.
9. Панфилова А.П. Игротехническая некомпетентность преподавателей – путь дискредитации инновационных технологий // Вестн. Балт. пед. акад. 2014. Вып. 113. С. 9-10.
10. Селевко Г.К. Игровые технологии // Школьные технологии. 2006. № 4. С. 23-32.
11. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата) [Электронный ресурс], утв. приказом Минобрнауки Рос. Федерации от 4 дек. 2015 г. № 1426 // Портал Федер. Гос. образовательных стандартов высшего образования. URL. <http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgosvob/440301.pdf>. (дата обращения: 27.04.2016).
12. Шульга И.И. Театральные технологии в процессе профессиональной подготовки педагогов в вузе // Сибирский педагогический журнал. 2007. № 13. С. 212-217.