

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ, ЮРИДИЧЕСКИЕ, СОЦИАЛЬНЫЕ И ИНЫЕ ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ

ECONOMIC, LEGAL, SOCIAL
AND OTHER BASES OF MANAGEMENT

УДК 378.147,
ББК 74.48

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ «ОСНОВЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

А. А. Лубошникова, И. В. Лаврентьева

Челябинский государственный университет,
Челябинск, Россия

В статье представлены возможности продуктивной методики обучения студентов на занятиях по профессиональному модулю «Основы предпринимательской деятельности» с помощью игровых технологий. Авторы анализируют специфику применения различных игровых технологий для вовлечения студентов в учебную деятельность, активизации их мыслительной деятельности, направленной на более быстрое овладение учебным материалом, а также поддержание устойчивого интереса к предпринимательской деятельности. Целью статьи является демонстрация применения игровых технологий на занятиях по профессиональному модулю как эффективного средства по формированию общих компетенций у обучающихся. Приведены примеры различных игр при изучении учебного материала по профессиональному модулю «Основы предпринимательской деятельности».

Ключевые слова: игровые технологии, учебный процесс, метод, педагогические технологии, общие компетенции, мотивации обучения.

FEATURES OF THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM ON THE PROFESSIONAL MODULE “BASES OF BUSINESS ACTIVITY”

A.A. Luboshnikova, I.V. Lavrentyeva

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia

The article presents the possibilities of productive methods of teaching students in the classroom on the professional module «Fundamentals of pre-host activities», with the help of gaming technologies. The author analyzes the specifics of the use of various gaming technologies to involve students in educational activities, enhance their mental activity aimed at faster mastery of educational material, as well as maintaining a sustainable interest in entrepreneurial activity. The purpose of the article is to show the application of game technologies in the classroom on the professional module as an effective tool for students to form common competencies. Examples of various games in the study of educational material on the professional module «Fundamentals of entrepreneurship» are given.

Keywords: game technologies, educational process, method, pedagogical technologies, general competences, learning motivation.

В последние годы в России происходит непрерывный процесс реформирования не только структуры образования, но и принципов обучения и воспитания, а также методов преподавания отдельных учебных дисциплин и профессиональных модулей.

Формирование общих компетенций у обучающихся невозможно без применения новых педагогических технологий. Очевидно, что традиционные средства в арсенале преподавателя (учебники, наглядные пособия, дидактический материал и прочее) должны быть дополнены современным инструментарием [3].

Основными качествами современных педагогических технологий являются системность, научность, структурированность, процессуальность. Качество обучения напрямую зависит от выбора преподавателем педагогической технологии и степени ее адекватности ситуации и контингенту обучающихся. Одной из самых востребованных технологий является игровая педагогическая технология.

В. А. Сухомлинский отмечал, что «без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [8]. Игры являются уникальным способом передачи социального опыта — практического (освоение средств решения задач) и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Использование игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного введения обучающихся в процесс не только получения знаний, но и непосредственного их использования.

Игровая технология обучения способствует развитию мотивации обучения, в ходе игры каждый обучающийся сможет продемонстрировать особые личные качества, знания и умения. При использовании игровой технологии в учебном процессе определяются ценностные ориентации в профессиональной деятельности, вводится важный элемент социального взаимодействия. Игровые технологии являются эффективным способом стимулирования мотивации и повышения интереса к изучению профессионального модуля. [9]. Во время игры у обучающихся развивается коммуникативность, диагностичность, социализация. Активность является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, используемой педагогической технологии. Технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими учебную деятельность обучающихся, и составляют главную идею и основу эффективности

результатов. К таким технологиям относятся игровые технологии.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С. А. Шмакову):

- 1) свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- 2) творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- 3) эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- 4) наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [5].

Игровые технологии способствуют формированию учебного сотрудничества и партнерства. Они предполагают участие группы, которые взаимодействуют между собой и помогают другим участникам игры. Процесс обучения носит групповой характер.

Игра — это оригинальный учебный элемент, при котором обучающиеся должны выступать в рамках заданных обстоятельств в роли одного из участников общения. Необходимым элементом игры является решение проблемной ситуации. Это обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности обучаемых [1]. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

Педагогические игры классифицируются:

- по виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- по характеру педагогического процесса:
 - обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;
 - познавательные, воспитательные, развивающие;
 - репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - коммуникативные, диагностические, профориентационные;
- по характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные;
- по игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО.

При этом, по нашему мнению, игра совершенно «невозможна без творчества» [2].

Именно эту важную черту отмечают и развивают в своих концепциях игрового обучения педагоги-новаторы. Так, говоря о необходимости «постепенного возрастания трудностей задач в играх», Б. П. Никитин подчеркивает, что их преодоление «позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности». Обучение же, «где все объясняется», по мнению педагога, формирует в ребенке лишь «исполнительские черты» [4].

Игровые технологии представляют собой «обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр»¹. Основным отличием педагогической игры от игр является конкретно поставленная цель обучения и ожидание соответствующих результатов, характеризующихся учебно-познавательной направленностью.

Обучение с помощью игровых приемов — это создание игровой ситуации, в которой в игровой форме решаются педагогические задачи. В этом случае учебный материал является средством обучения, а в учебную деятельность неизменно вводится элемент соревнования (кто быстрее/больше/правильнее и т. п.) с последующим подведением итогов, чувством победителей [6]. Задача преподавателя при этом — сделать учебный процесс познавательным, интересным, сформировать у обучающихся жизнерадостное настроение на занятиях, упростить преодоление трудностей при изучении учебного материала.

Игровые технологии способствуют развитию познавательных интересов и активизации деятельности на занятиях. На таких занятиях обучающиеся работают более активно, проявляют интерес к изучаемому материалу. Особенно радуется, что те обучающиеся, которые занимаются без желания, на таких занятиях работают с большим увлечением. Если же занятия построены в форме соревнования, то, естественно, у каждого обучающегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания.

Необходимо систематически совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемого профессионального модуля, использовать и применять современные технологии в педагогической деятельности. Используемые ранее дифференцированный подход и классическая форма организации учебной деятельности считаются менее эффективными и устаревшими по сравнению с инновационными технологиями

Обучающие игры имеют своей целью формирование коммуникативной компетенции, умений и

навыков. Среди различных видов инновационных уроков, на наш взгляд, наиболее удачными можно считать педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся: игровые технологии, деловая, ролевая игра.

Игровые технологии дают возможность использовать коллективные формы взаимодействия обучающихся, выявить межпредметные связи и интегрировать их в общие знания, повысить интерес обучающихся к изучению профессионального модуля. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Например, при изучении профессионального модуля «Основы предпринимательской деятельности» используются различные игры: игра «Вставь пропущенное слово», логический диктант, игра «Аукцион», заполнение оценочных листов (самоконтроль, взаимоконтроль), игра «Выбери необходимый материал», «Выбери необходимый инструмент», «Найди ошибку» и др. Их применение предполагает развитие у обучающихся вариативного мышления, то есть понимания возможности различных вариантов решения задачи, умения осуществлять систематический перебор вариантов, сравнивать их и находить оптимальный вариант.

Деловая игра — это метод обучения, который дает обучающимся возможность применить полученные знания в условиях, приближенных к реальным, способствует развитию творчески активной, профессионально и социально компетентной личности будущего специалиста. При выборе модели деловой игры преподавателю необходимо учитывать профессиональную направленность обучающихся, предварительно изучив специфику профессии. Во время подготовки к игре обучающиеся должны четко представлять, как и где будут в будущем использованы приобретенные профессиональные навыки. Например, деловую игру «Учимся предпринимательству» проводят с целью закрепления полученных знаний о предпринимательстве, способах получения и увеличения прибыли, работы с документацией, «Начни свой бизнес», «Брейн-ринг», «Предприниматель» — с целью закрепления изученного теоретического материала. Особенно эффективно данные игры могут применяться для обучения профессиям технического и социально-экономического профиля.

Ролевые игры позволяют обучающимся «примерить» новое для них поведение в безопасном окружении. Ролевые игры применяются при исследовании проблем и ситуаций, которые возникают в реальной жизни. На занятиях имитируется деятельность какого-либо строительного

¹ Приказ Минобрнауки России № 1644 от 29.12.2014. URL: <http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/5155>.

объекта, его подразделений, а также события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение планов, работа каменщика, прораба и т. д.). Например, ролевые игры «Юридические лица как субъекты предпринимательской деятельности», «Организационно-правовые формы предприятий», «Супермен», «Предприниматель XXI века» используются с целью закрепления и обобщения знаний о деятельности предприятий различных организационно-правовых форм собственности и имитации создания собственного дела.

Игра развивает адаптивные возможности будущих специалистов к реальным условиям производства. Игра помогает обучающимся осознать себя в новой роли. Параллельно игра заставляет обучающихся считаться с товарищами, советоваться, помогать друг другу, т. е. способствует воспитанию личности и развитию навыков работы в команде. При этом игра не должна становиться самоцелью, занимать все основное время занятий. Обучающиеся, зная, что они будут играть в интересную для них игру, заранее настраиваются на нее, ждут с нетерпением, готовы успешно выполнять сложную работу во время занятий, которая становится своеобразным допуском к игре. Игровые технологии активизируют процесс обучения, развивают творческие, коммуникативные способности обучающихся.

Применение игровых технологий на занятиях в сочетании с другими методами и формами обучения способствуют повышению успеваемости обучающихся по профессиональному модулю «Основы предпринимательской деятельности». Нами было проведено анкетирование в группах, обучающихся по профессиям «сварщик», «парикмахер» с целью выявления интереса обучающихся к реализации игровых технологий на занятиях. Обучающимся было предложено ответить на несколько вопросов анкеты, таких как:

- Нравится ли Вам играть на занятиях?
- На каких учебных дисциплинах хотелось поиграть?
- Какую форму игры Вы выбираете: индивидуальную, групповую?

- Всегда ли Вы хотели быть победителям в игре?
- Что больше всего нравится в проведение игры?

Результат анкетирования среди 42 человек показали:

- Игры, проводимые на занятиях нравятся обучающимся — 40 человек.
- Большинство хотели играть на каждой учебной дисциплине и в каждом профессиональном модуле — 37 человек.
- Обучающиеся предпочитают групповую форму игры — 28 человек.
- Всегда хотели быть победителями 35 человек.

Таким образом, можно сделать вывод: использование игровых технологий создают благоприятный психологический климат на занятиях. Обучающиеся получают удовольствие от проведения игры. Любая игра имеет высокую мотивацию. Обсуждение игры способствует закреплению знаний. Игровые технологии повышают познавательные интересы обучающихся техникума и активизируют их деятельность. Игровая форма занятий способствует развитию памяти, повышает интерес к изучаемому предмету. Игровые приемы стимулируют умственную деятельность обучающихся и помогают преодолеть пассивность на занятиях. Игра на занятиях развивает коммуникативные и креативные навыки обучающихся.

Таким образом, способствуя развитию коммуникативной и социокультурной компетенции, навыков межличностного взаимодействия и самоконтроля, игровые технологии являются эффективным способом стимулирования мотивации и повышения интереса обучаемых к изучению профессионального модуля «Основы предпринимательской деятельности». Использование игр на учебных занятиях по профессиональному модулю «Основы предпринимательской деятельности» целесообразно не только с позиции умения формировать необходимые знания, но и их систематизации, приближения к жизненным и профессиональным ситуациям. Игры помогают обучающимся в теоретическом и производственном обучении, в подготовке рабочих кадров.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Жуков, Ю. М. Диагностика и развитие компетентности в общении: спецпрактикум по социальной психологии / Ю. М. Жуков, Л. А. Петровская, П. В. Растянников. — М. : Изд-во Моск. ун-та, 1990. — С. 26.
2. Кашлев, С. С. Технология интерактивного обучения / С. С. Кашлев. — Минск : Белорусский верасень, 2005. — 196 с.
3. Кукушин, В. С. Педагогика начального образования / В.С. Кукушин, А. В. Болдырева-Вараксина ; под общ. ред. В. С. Кукушина. — М. ; Ростов н/Д. : МарТ, 2005. — 592 с.
4. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии : учеб. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — М. : Моск. пед. ун-т : Рос. пед. агентство, 1996. — С. 131.

5. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. Т. 1 / Г. К. Селевко. — М. : НИИ школ. технологий, 2006. — С. 122.
6. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие / Г. К. Селевко. — М. : Народ. образование, 1998. — С. 131.
7. Столяренко, Л. Д. Педагогика : учеб. пособие для студентов сред. проф. образования / Л. Д. Столяренко. — Ростов н/Д. : Феникс, 2003. — 445 с.
8. Сухомлинский, В. А. Об умственном воспитании / В. А. Сухомлинский ; сост. М. И. Мухин. — Киев : Радянська школа, 1983. — 233 с.
9. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии : учеб. для студентов высш. и сред. учеб. заведений / С. А. Смирнов, И. Б. Котова, Е. И. Шиянов и др. — М. : Академия, 2009. — 115 с.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Лубошникова Анастасия Александровна — магистрант Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. LAA210188@mail.ru

Лаврентьева Ирина Викторовна — доктор экономических наук, профессор кафедры менеджмента Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. astralavr@mail.ru

REFERENCES

1. Zhukov Yu.M., Petrovskaya L.A., Rastyannikov P.V. *Diagnostika i razvitiye kompetentnosti v obshchenii* [Diagnosis and development of competence in communication]. Moscow, Moscow University Publ., 1990. 26 p. (In Russ.).
2. Kashlev S.S. *Tekhnologiya interaktivnogo obucheniya* [Technology of interactive learning]. Minsk, Belorusskii verasen' Publ., 2005. 196 p. (In Russ.).
3. Kukushin V.S., Boldyrev-Varaksina A.V. *Pedagogika nachal'nogo obrazovaniya* [Pedagogy of primary education]. Moscow, Rostov-na-Donu, MarT Publ., 2005. 592 p. (In Russ.).
4. Pidkasisty P.I., Khaidarov Zh.S. *Tekhnologiya igri v obychnii i razvitii* [The technology of the game in training and development]. Moscow, Moscow Pedagogical University Publ., Russian Pedagogical Agency Publ., 1996. 131 p. (In Russ.).
5. Selevko G.K. *Enciklopediya obrazovatel'nih tehnologii* [Encyclopedia of educational technologies]. Moscow, Instityt shkol'nih tehnologii Publ., 2006. 122 p. (In Russ.).
6. Selevko G.K. *Sovremennie obrazovatel'nie tehnologii* [Modern educational technology]. Moscow, Narodnoe obrazovanie Publ., 1998. 131 p. (In Russ.).
7. Stolyarenko L.D. *Pedagogika* [Pedagogy]. Rostov-na-Donu, Feniks Publ., 2003. 445 p. (In Russ.).
8. Sukhomlinsky V.A. *Ob umstvennom vospitanii* [On mental education]. Kiev, Radyans'ka shkola, 1983. 233 p. (In Russ.).
9. Smirnov S.A., Kotova I.B., Shiyarov E.I. *Pedagogika: pedagogicheskiye teorii, sistemy, tekhnologii* [Pedagogy: pedagogical theories, systems, technologies]. Moscow, Akademiya Publ., 2009. 115 p. (In Russ.).