



Игровая деятельность как средство в подготовке специалистов не физкультурного профиля

Егоров Д.Е., Куликова И.В., Восковский С.А.

Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова

Аннотация. Игровой метод в качестве средства при подготовке будущих инженеров - это в первую очередь механизм сбора, обработки и передачи социального опыта, как практического — по овладению средствами решения задач, так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях

Постоянно изменяющиеся условия производства (новые технологические процессы, новое оборудование, основанное на новых принципах управления и т.д.), жизнедеятельности и т.д. требуют постоянно Эффективность учебных занятий и направления ее повышения представляло интерес во все времена. В данном направлении представлены работы многих специалистов различных областей наук, в том числе и в области педагогики, социологии и биологии, таких как: Крамской С.И. (2000-2016), Егоров Д.Е. (2000-2016), Амелеченко И.А. (2002-2016) и др.

Современные требования подготовки будущих инженеров требуют вести с акцентом на практическую деятельность, проводя учебный процесс в различных условиях (различные полигоны, видов полигонов достаточно много и перечислять их в данной работе не представляется возможным, лаборатории и т.д.), в том числе и занятия построенные на игровом методе, где формируется или моделируется различная игровая ситуация, которую студенты должны решить, используя или подбирая наиболее эффективный для решения данной ситуации арсенал средств, что приближает учебный процесс к предстоящей трудовой деятельности.

Так же необходимость повышения эффективности подготовки специалистов инженерного профиля подтверждается востребованностью данных специалистов во всех сферах жизнедеятельности общества: в промышленности, строительстве в структурах службы персонала транспортных компаний, авиакомпаний, в социальной инфраструктуре (государственное управление, социальная защита населения и т.д.), промышленное и

сельскохозяйственное производство и других сферах деятельности.

Одно из средств повышения эффективности в подготовке будущих инженеров является использование в учебно-тренировочном процессе игровой деятельности, ведь игра - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта [1].

Еще одной из функций игровой деятельности является воспитание, так как игра – воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе с целью обучения, где следуют заранее оговоренным правилам и условиям. Исполнение правил активизирует воспитывающую, познавательную и развивающую роль, что нельзя не использовать, так как именно воспитательная функция является основой успешной учебной деятельности [1].

Игровой метод в качестве средства при подготовке будущих инженеров - это в первую очередь механизм сбора, обработки и передачи социального опыта, как практического — по овладению средствами решения задач, так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях, например, у народов севера игровой деятельностью формируют умение жить в экстремальных условиях севера, так же посредством игры развивают силу, выносливость, ловкость и т.д. [1, 3].

Применение игрового метода связано с требованиями повышения результативности обучения за счет более активного включения



студентов в игровую и соответственно в образовательную деятельность.

Игровая деятельность, в частности деловая игра основывается на имитационной деятельности. В основе имитационных технологий лежит имитация или моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе. Построение моделей и организация работы занимающихся с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды профессионального контекста и формировать профессиональный опыт в условиях смоделированной ситуации, максимально приближенной к условиям профессиональной деятельности [5].

Специалисты, изучающие применение игры в подготовки специалистов различных ведомств и уровня, указывают, что игровая деятельность — удобная основа для построения имитационной деятельности по разрешению различных (в т. ч. и практических) проблем [2]. По данным Ж.К. Холодова (2008) игра — удобная основа для построения имитационной деятельности по разрешению различных (в т. ч. и практических) проблем. В ходе игры происходит ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи активной позиции: от роли игрока — до соавтора игры. В играх занимающиеся отражают накопленный опыт, углубляют, закрепляют своё представление об изображаемых событиях, о жизни. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В подвижных играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры.

В ходе игры происходит ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи активной позиции: от роли игрока — до соавтора игры. В играх занимающиеся отражают накопленный опыт, углубляют, закрепляют своё представление об изображаемых событиях, о жизни. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В подвижных играх

развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры, что является необходимым условием при подготовке будущих инженеров.

Педагогическое значение игры — постоянно возникающая ситуация выбора, в которых необходимо найти способ решения той или иной проблемы на основе сформированных ценностей, нравственных установок и имеющегося социального опыта [3].

Особое значение имеет профессиональная подготовка преподавателя, педагогическая наблюдательность и предвидение. Важно помочь студенту закрепить положительные качества и постепенно преодолеть отрицательные. Игры отбираются в соответствии с задачами воспитания, состоянием здоровья, подготовленностью студентов. Для умения применения навыков, полученных в ходе учебной деятельности необходимых навыков необходимо проводить различные игры в различное время года, метеоролого-климатических и других условиях.

Прежде всего, нужно создать у занимающихся интерес к игре, тогда они лучше усвоят ее правила, более четко будут выполнять движения, испытывать эмоциональный подъем. В ходе игры педагог обращает внимание на соблюдение правил, где он тщательно анализирует причины их нарушения. Играющий может нарушить правила игры в следующих случаях: если не понял достаточно точно объяснение педагога; очень хотел выиграть; был недостаточно внимателен и т.д. [4, 6].

Педагог должен следить за целесообразностью решения игровой ситуации, взаимоотношениями, эмоциональным состоянием игроков в игре.

При организации и проведении учебного процесса необходимо рассмотреть варианты решения той или иной игровой ситуации, которые позволяют не только повысить интерес к игре, но и усложнить умственные и физические задачи, совершенствовать навыки, повышать психофизические качества.

В учебном процессе в подготовке специалистов - будущих спасателей необходимо применять имитационные игры, где участники принимают в предложенной ситуации решения, имитируя выполнение заранее распределенных ролей и реагируя на действия участников, исполняющих другие роли.



Учебная ситуация должна отвечать следующим требованиям [1, 6]:

Сценарий игровой деятельности должен иметь ситуацию максимально приближенную к реальным ситуациям предстоящей трудовой деятельности.

Игровая ситуация должна быть достаточно сложной, в ней, помимо изучаемых проблем, должны быть несколько связующих тем. Игровые ситуации при подготовке будущих специалистов всегда появляются в связке с другими проблемами: психологическими, социальными и др. Важно, чтобы в анализе ситуации студенты применяли идеи курса.

Студенты должны иметь возможность принимать участие в выборе ситуации, которую необходимо решить, где на всех этапах решения преподаватель должен выступать независимым консультантом.

Выбор игровых ситуаций следует осуществлять с учетом поставленных задач занятия, но параллельно задачам занятия необходимо также воспитывать моральные, волевые и психофизические качества. Так как в процессе игр формируются понятия о нормах общественного поведения, воспитываются определенные культурные привычки. Однако игра приносит пользу только тогда, когда преподаватель поставил четкие задачи занятия, которые решаются во время игры [2, 3, 4].

При выборе игровой деятельности, определению уровня сложности и объема выполнения условий, необходимо придерживаться правила постепенного перехода от простого к сложному, сообразно уровню подготовленности занимающихся. Для этого чтобы определить степень сложности той или другой игры, учитывается количество элементов, которые входят в ее состав [1, 3].

При реализации сценария той или иной игры, преподаватель помогает выбрать решение поставленной задачи, добиваясь самостоятельности и активности студентов, участвующих в игре, необходимо своевременно указывать и исправлять ошибки, объяснять их, демонстрируя и объясняя почему эти действия правильные, акцентируя внимание на ключевых моментах, в отдельности анализируя отдельные ситуации с возможными последствиями.

Очень важным в руководстве игровой ситуацией является введение условий, способствующих поиску оптимального решения [3].

По окончании игры подводятся итоги, где указывают на допущенные ошибки, отрицательные и положительные моменты в поиске решений и действий, участвующих в игровой деятельности.

Игра может быть применена на всех этапах подготовки специалистов различного профиля и уровня.

Литература:

1. Болтаева М. Л. Деловая игра в обучении // Молодой ученый. — 2012. — №2. — С. 252-254.
2. Гузеев В.В. Метод проектов как частный случай интегральной технологии обучения // Директор школы. — 1995. — № 6. — 39—47.
3. Клипперт (Klippert). Деловые игры. 1999 г., стр. 23-30.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
5. Фетисова С.Л. Теория и методика преподавания спортивных игр учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений /С.Л. Фетисова. - СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 2002. -155 с. 14.
- Хуторской А.В. Современная дидактика: Учебник для вузов. — СПб: Питер, 2001. — 544с.

Информация об авторах:

Егоров Д.Е., канд. пед. наук, доцент, Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова

Куликова И.В., старший преподаватель, Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова

Восковский С.А., старший преподаватель, Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова

Поступила в редакцию 16.03.2016