

Саланкова Светлана Евгеньевна

Серкова Евгения Ивановна

Сидорова Лидия Владимировна

Чепканич Ольга Викторовна

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ

В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ

Аннотация: глава посвящена рассмотрению проблемы применения игровых методов в обучении студентов, как высших профессиональных организаций, так с средних профессиональных организаций, таких как техникумы и колледжи. Цель исследования – рассмотреть возможности игровых методов в рамках повышения мотивационно-потребностной сферы студентов, обучающихся по направлениям и специальностям профессионального обучения. Рассмотрены примеры эффективного применения дидактических игр в обучении студентов и применение геймификации и ее элементов как современных подходов профессиональной подготовке студентов как высших учебных заведений, так и средних. Основным результатом исследования является повышение интереса к будущей профессиональной деятельности.

Ключевые слова: игровые методы, компоненты игровых методов, дидактическая игра, технология игры, геймификация, обучение, профессиональные образовательные организации, профессиональное образование, студенты.

Abstract: the chapter is devoted to the problem of using game methods in teaching students, both in higher professional organizations and in secondary professional organizations, such as technical schools and colleges. The purpose of the study is to explore the possibilities of using game methods to enhance the motivation and needs of students studying in professional fields. The article provides examples of effective use of didactic games in teaching students and the application of gamification and its elements as modern approaches to professional training in both higher and second-

ary educational institutions. The main result of the study is an increase in interest in future professional activities.

Keywords: game methods, components of game methods, didactic game, game technology, gamification, training, professional educational organizations, vocational education, students.

Главным звеном современного процесса обучения является разносторонне сформированная и самодостаточная личность студента, которая отвечает требованиям работодателей. Современное общество ставит перед профессиональным образованием задачу дать студентам качественные знания и умения, а также формировать необходимые общие и профессиональные компетенции для становления будущего специалиста, мыслящего, способного самостоятельно добывать знания и готового к применению их на практике.

В связи с этим в профессиональных образовательных организациях как среднего уровня, так и высшего, возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, во внедрении активных методов обучения, в частности применение игровых методов и их элементов.

Применению игровых методов в обучении студентов посвящены работы О.С. Анисимова, Н.Н. Богомоловой, Л.Б. Наумова, Е.А. Литвиненко; проблемы игрового моделирования научно обоснованы и внедрены в образовательный процесс в работах С.Н. Брухина, А.Н. Дахина, М.В. Кларина, Н.П. Аникеева, А.А. Вербицкого, Л.С. Выготского, А.М. Новикова, Б.В. Куприянова, Ю.Н. Кларина, В.Г. Мамигоновой, Г.С. Сухобской, Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева и др. [1; 4; 6].

Об игре и её роли в развитии учащихся написано много литературы. В первую очередь это книги Л.С. Выготского «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» и «Воображение и творчество в детском возрасте». В этих книгах Л.С. Выготский даёт ответ на вопрос о том, как игра возникает, о происхождении игры, о роли этой деятельности в развитии [3].

Книга «Игра – это серьезно» А.С. Спиваковской посвящена проблемам коллективных отношений обучающихся в игре, лечения игрой, развитию личности ребенка посредством игры, творческого воображения как продукта деятельности игры [2].

Игровые методы, применяемые в профессиональном обучении студентов, имеют преимущество перед другими методами обучения, поскольку интересны обучающимся и привлекают к себе внимание с самого начала. Преимущества игровых методов в том, что игра:

- понятна для любого человека и в любом возрасте;
- при игре происходит всплеск эмоциональных и физических напряжений, что помогает учащимся перебороть трудности и психологические барьеры;
- помогает использовать такие способы мотивации как: мотивы общения, познавательные мотивы и моральные мотивы;
- у учащихся появляется находчивость, настойчивость, устремленность и возможность творчески мыслить;
- позволяет применить все практические навыки и умения, полученные на уроке;
- позволяет усвоить весь полученный учебный материал, так же расширить знания, с помощью дополнительных источников;
- групповая форма деятельности, которая помогает развить командные качества и научить работать в парах [4; 5].

Л.С. Выготский на первый план выдвигал проблему мотивов и потребностей как центральную для понимания самого возникновения является значение игровых методов для развития мотивационно-потребностной сферы студентов.

Игровые методы направлены на эффективное улучшение учебного процесса и на сокращение времени освоения материала. С помощью игры процесс профессионального обучения становится увлекательный и творческий [5, 7].

Применение игровых методов в профессиональном обучении студентов направлено на решение задач, представленных на рисунке 1.

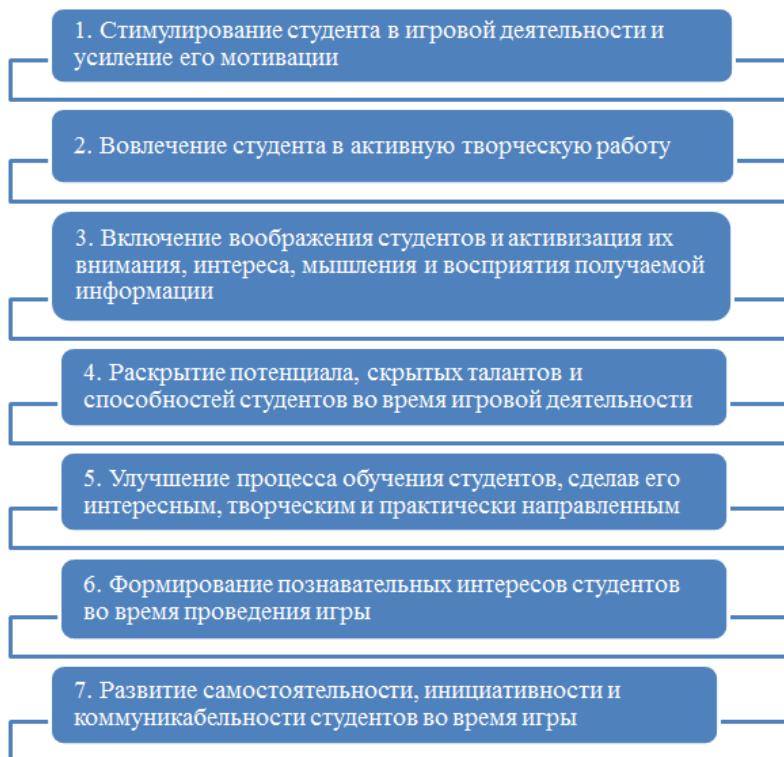


Рис. 1. Задачи применения игровых методов
в профессиональном обучении студентов

Морева Н.А. выделяет следующие компоненты игровых методов «мотивационный; ориентационно-целевой; содержательно-операционный; ценностно-волевой; оценочный» [3, с. 23].

Рассмотренные выше компоненты игровых технологий определяют технологическую структуру игры, представленную в таблице и отвечают этапам проведения игры на занятиях.

Таблица
Компоненты игровой технологии во взаимосвязи
со структурными элементами игры

Компоненты игровой технологии	Структурные элементы игры
мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
ориентационно-целевой	Задачи игры
содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
ценостно-волевой	Игровое состояние
оценочный	Результат игры

Начальным этапом при любой игре является эмоциональная установка на рабочий процесс, в это время активизируется мыслительная деятельность студента. В начале проведения игры преподаватель вводит студентов в игровую ситуацию, чаще всего проблемную. При этом, начиная свою беседу, он вовлекает студентов в процесс обсуждения, как бы переносит их в игровое пространство и по ходу работы ставит перед ними цель. В этом процессе перед каждым студентов появляется собственная задача и уже в процессе игры обучающиеся рассматривают возможные варианты ее решения и выбора определенных профессиональных действий.

Следующий этап игры – игровая задача, которая связана с учебными задачами, выступающими в завуалированном виде. С помощью учебных задач происходит непредумышленное обучение студентов. Такое представление материала заинтересовывает студентов («Реши кроссворд, найди ошибку...»). Главное правило в игре это обязательное использование игровой задачи, иначе игра перейдет в обычное занятие.

В каждой дидактической (учебной) и игровой задаче есть определенные правила игры, которые их соединят. Они обеспечивают игрокам равные условия, возможности и действия. Так же контролируют процесс игры [5].

Основным правилом в процессе подготовки игры является правило входления в игровую ситуацию: ты – «преподаватель», ты – «лаборант», ты – «IT программист». Необходимо строго учитывать тому, что игровая ситуация (вхождение в игровое пространство) должно в полной мере соответствовать «профессиональной деятельности» студента и направлено на выполнение им профессиональных действий в строгой последовательности.

Все операции и действия «специалиста» по мере изучения тем и разделов профессиональных дисциплин должны усложняться, быть направленными на показ студентов усвоения профессиональных знаний и умений по ним.

Необходимо помнить, что в каждой игре должна быть мотивация, задания постепенно должны усложняться и направленными на изучение и решение профессиональных задач.

Одной из важных частей игры является игровое состояние обучающегося. Оно включает в себя переживание, развитие воображения, устойчивое эмоциональное состояние, поддержка «товарища», все это проходит в присутствии дискуссий и юмора [1; 2].

Основной элемент игры – это ее результат. Он может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил); менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался вопросом) и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время).

Результат преподавателя и студента отличаются друг от друга. Для первого – это уровень усвоения знаний, продемонстрировать умения и усвоить нормы поведения. Для студента результат – это развитие интереса к предмету, всплеск эмоций и решение трудных задач.

Мотивация и стимулирование для студентов – это коллективная оценка игры. В данную игру можно вносить свои изменения, опираясь на свои достигнутые цели. Самое главное, чтобы игроки остались удовлетворенным своим результатом.

Можно выделить, что студентов привлекают и словесные игры: шарады, сканворды, ребусы, кроссворды, ролевые игры, требующие активной речевой и мозговой деятельности (пресс-конференция, брифинг, презентация,), им так же очень интересны роли, которые имеют высокий общественный статус (депутат, губернатор, академик).

Панина Т.С., Вавилова Л.Н. утверждают, что «главная задача игровой технологии воссоздать партнерские отношения между студентом и преподавателем» [4].

Каждый шаг в игровой форме необходимо продумывать по следующим пунктам:

- 1) цель и задачи игры. Какие приобретенные навыки будут освоены в предметной области. На каком этапе необходимо будет заострить внимание;
- 2) какое количество игроков будет принимать участие в игре? В каждой игре предусмотрено определенное количество играющих.

3) что из материалов понадобиться для игры? Дидактический материал должен быть прост и по изготовлению, и по использованию;

4) необходимо устроить минимальное по времени ознакомление обучающегося с правилами игры. Правила игры должны быть простыми и легки в усвоении;

5) нужно рассчитывать время игры, так чтобы у студентов была возможность повторить игру;

6) на каком этапе будет проходить игра. Это зависит от педагогических и дидактических целей игры;

7) как вовлечь большее количество студентов в игровой процесс. Что можно поменять или добавить в игру для привлечения студентов;

8) как можно использовать основу игры, чтобы применить в ней другой материал;

9) итог игры заключает в себя четкий и справедливый результат;

10) что нужно довести до студентов по окончанию игрового процесса, какие положительные и отрицательные стороны;

Приведем примеры применения игровых методов и их элементов в профессиональной подготовке студентов.

Так, во время проведения занятий по дисциплинам «Методика обучения и воспитания», «Педагогика», студентам рассказывают о методике применения дидактических игр на занятиях. Возможно использование игровых технологий, как части урока. Используемые на уроке игры соответствуют изучаемому материалу и строятся с учётом подготовленности учащихся и психологическими особенностями обучающихся [8].

Реализация игровых приёмов и ситуаций происходит за счёт введения элемента соревнования, использования учебного материала в качестве средства достижения победы. Конспект урока по изобразительному искусству для учащихся начальной школы составляется с использованием игровых технологий, таких как игры с предметами и словесные игры. В игре с предметами используются 5 наборов овощей и фруктов из папье-маше. Играя с ними, обучающие-

ся учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов, обобщать и классифицировать. Также происходит знакомство со свойствами предметов и их признаками (цветом, величиной, формой, качеством), закрепление знаний об окружающей природной среде.

В плане-конспекте были использованы словесные игры, формирующие умение выделять существенные признаки предметов: «Отгадай-ка», «Загадки», «Опиши предмет» и словесные игры, развивающие умения сравнивать, сопоставлять, делать умозаключения: «Найди ошибку».

В последнее время в научном и педагогическом сообществе активно пропагандируется геймификация как один из активных способов обучения. Это стало активно развиваться в связи с стремительной цифровизации современного общества и внедрением цифровых механизмов в образовательный процесс.

Идея геймификации заключается в получении знаний путем участия в играх, что позволяет задействовать даже пассивного участника процесса обучения и поддерживать всех в постоянной вовлеченности в процесс.

Данный процесс содержит в себе все положительные механизмы, которые мы можем найти в играх (награды, таблицы лидеров, быстрая обратная связь и так далее), и использует их чтобы заставить людей (как правило) конкурировать, но иногда и сотрудничать для достижения определенных целей [9].

Концептуальные основы геймификации во многом базируются на концептуальных основах игровых технологий.

В профессиональной подготовке студентов нами используется различные платформы для применения игровых элементов геймификации, в частности применяются три платформы Joyteka, Interacty и LearningApps.

Например, в создании квестов, которые помогает заинтересовать обучающихся на уроке, развивают креативность и логику и также формируют их профессиональные компетенции в ходе поиска необходимой информации использовалась платформа Joyteka. Концепция работы квест-комнаты представлена на рисунке 2: игроки попадают в виртуальную комнату, из которой им предстоит выбраться. Нужно найти все задания и решить их.

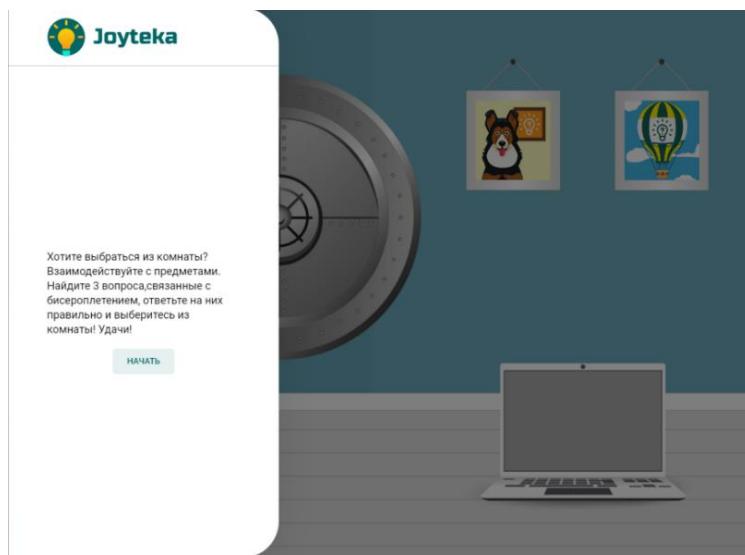


Рис. 2. Скриншот квеста на тему «Бисероплетение»

Применение игровых методов и их элементов в процессе профессионального обучения студентов направлены на активизацию познавательного процесса обучения студента, на «проигрывание» реальных практических ситуаций, увеличивающих процесс усвоения и саморазвития обучающегося и как итог на проверку реальных профессиональных знаний и умений самого студента.

Применение игровых методов в профессиональной подготовке студентов направлено на решение комплекса профессиональных задач, связанных с повышением заинтересованности в их обучении, и как следствия в увеличении их познавательной активности в изучении нового и приобретения практическим умений и навыков, необходимых для их дальнейшего карьерного роста, отвечающего запросам работодателей.

Список литературы

1. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности / В.Н. Кругликов, Е.В. Платонов, Ю.А. Шаранов; Санкт-Петербургская академическая акад. (ин-т). – СПб.: Наука, 2006. – 189 с. – ISBN 5-93893-324-2. EDN QXPBAT
2. Кузнецов И.Н. Организация учебного процесса при использовании игровых технологий / И.Н. Кузнецов. – М.: НТ ПРЕСС, 2020. – 288 с.
3. Морева Н.А. Современная технология учебного занятия / Н.А. Морева. – М.: Просвещение, 2007. – 158 с. EDN QVRLUT

4. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Академия, 2014. – 175 с.
5. Саланкова С.Е. Использование игровых технологий при изучении графических дисциплин / С.Е. Саланкова, Л.В. Сидорова // Графическое образование в высшей школе: материалы международной научно-методической конференции (Брянск, 24 апреля 2020 года). – Брянск: Брянский государственный технический университет, 2020. – С. 10–15. EDN TMOYYB
6. Саланкова С.Е. Использование инновационных игровых технологий при обучении студентов информатике / С.Е. Саланкова, Л.В. Сидорова // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 23-й Международной научно-практической конференции (Екатеринбург, 24–25 апреля 2018 года) / под научн. ред. Е.М. Дорожкина, В.А. Федорова. – Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2018. – С. 296–299.
7. Саланкова С.Е. Применение игровых методов в обучении учащихся технологии во внеурочной деятельности / С.Е. Саланкова // Актуальные проблемы технологического образования: опыт, проблемы и перспективы: материалы VIII Международной научно-практической конференции (Мозырь, 2 ноября 2023 года). – Мозырь: Мозырский государственный педагогический университет имени И.П. Шамякина, 2024. – С. 190–192. EDN FDTKUI
8. Серкова Е.И. Опыт применения современных образовательных технологий в ходе подготовки бакалавров направления профессиональное обучение (профиль «ДПИ и дизайн») / Е.И. Серкова, С.Е. Саланкова // Дизайн и художественное творчество: теория, методика и практика: материалы второй международной научно-практической конференции (Санкт-Петербург, 11–12 октября 2018 года). – СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. – С. 60–64.
9. Уфельман В.Д. Исторические аспекты развития геймификации / В.Д. Уфельман, И.В. Кохов, И.Н. Белогруд // Современная научная мысль. – 2020. – №2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-aspeky-razvitiya-geymifikatsii> (дата обращения: 25.05.2025).

Саланкова Светлана Евгеньевна – зав. кафедрой, доцент кафедры профессионально-технологического образования и безопасности жизнедеятельности ФГБОУ ВО «Брянский государственный университет имени академика И.Г. Петровского», Брянск, Россия.

Серкова Евгения Ивановна – зав. кафедрой, доцент кафедры дизайна и художественного образования ФГБОУ ВО «Брянский государственный университет имени академика И.Г. Петровского», Брянск, Россия.

Сидорова Лидия Владимировна – доцент кафедры профессионально-технологического образования и безопасности жизнедеятельности ФГБОУ ВО «Брянский государственный университет имени академика И.Г. Петровского», Брянск, Россия.

Чепканич Ольга Викторовна – доцент кафедры профессионально-технологического образования и безопасности жизнедеятельности ФГБОУ ВО «Брянский государственный университет имени академика И.Г. Петровского», Брянск, Россия.
