

**Маркова Елена Леонидовна**

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Тихоокеанский государственный университет»

г. Хабаровск, Хабаровский край

**ВОЗМОЖНОСТИ ЛИЧНОСТНОГО САМОРАЗВИТИЯ  
СТУДЕНТА ВУЗА В УСЛОВИЯХ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ  
УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

*Аннотация: в статье подчёркнута актуальность использования деловых игр в учебном процессе, отмечена важность взаимосвязи системы высшего образования и личностного саморазвития студента. Отмечены основные факторы для успешного личностного саморазвития в условиях образовательного процесса вуза, перечислены необходимые педагогические условия. Сформулированы основные закономерности этого процесса, а также педагогические принципы. Подведён итог педагогического эксперимента, а также сделан вывод.*

**Ключевые слова:** интерактивное обучение, деловые игры, поисковая модель обучения, закономерности, факторы и принципы обучения.

Реалии нынешнего времени требуют от выпускника вуза не только обладать глубокими знаниями в своей профессии, но и иметь творческие и коммуникативные способности, быть готовым идти на оправданный риск. Принимая во внимание остроту экономических проблем, мы можем считать в качестве продукта педагогического процесса вуза конкурентоспособного специалиста, постоянно активизирующего саморазвитие своей личности. Именно он должен владеть навыками саморазвития, методиками самооценки и самодиагностики, именно он должен быть профессионально мобилен, способен к взаимозаменяемости, уметь адаптироваться в новых технологиях, перемещаться по цепочке смежных профессий для успешного осуществления своего социального предназначения.

В силу природных и социальных причин возраст студенчества наиболее благоприятен для интенсивного саморазвития, и значительную роль в немзван сыграть профессиональный выбор (выбор вуза). Именно поэтому мы по-

считали важным актуализацию взаимодействия двух проблем: проблему личностного саморазвития студента и инновационного образовательного процесса. В стенах высших учебных заведений должны создаваться условия для личностного саморазвития студента, которое осуществляется через специально организованные процессы социализации и инкультрации с учётом уникальной, природной направленности развития каждой личности.

Мы считаем, что успешность личностного саморазвития молодого человека в условиях высшего профессионального обучения зависит от ряда основных факторов: культуры, как контекста становления будущего профессионала, характера процесса обучения, межличностного и делового общения, а также содержания образования и свободы. Чтобы повысить эффективность действия перечисленных факторов, мы решили изучение нескольких дисциплин строительного цикла проводить в форме деловой игры, т. е. включить их в моделирование жизненной реальности.

Активные методы обучения, в частности деловые игры и игровые упражнения, начали использовать в учебном процессе Тихоокеанского государственного университета (ТОГУ) с 1981 г., а собственные разработки кафедры промышленного и гражданского строительства (ПГС) с 1990 г [1, с. 10]. Сейчас их насчитывается более десяти («ТВОРЕЦ», «ПУСК», «РОЗА», СНиП», «ТОРГИ», «ВНУК» и др.), многие из которых преподаватели активно используют в учебном процессе.

В настоящее время на кафедре ПГС ведутся педагогические исследования возможностей саморазвития личности студента в поисковых подходах к обучению, в частности при использовании деловых игр. В последнее время они активизировались в связи с тем, что для реализации компетентного подхода федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования (ФГОС ВО 3++) предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных методов обучения. Ориентация на активное обучение стала одним из значимых компонентов направлений высшего образования, сегодня большое количество трудов посвящено данной проблематике.

Именно поэтому мы считаем, что базовой моделью обучения как творческого поиска должна явиться модель в рамках поискового подхода [2, с. 192]. Главной её характеристикой является рефлексивная деятельность студентов и в интеллектуальном, и в эмоционально-личностном плане. Данная модель основана на игровом моделировании, на дискуссии, на исследовании и имеет процессуальную ориентацию. Продуктивная, поисковая деятельность студентов направлена как на создание собственного интеллектуального продукта, так и на активизацию собственного развития. Преподаватель при этом является партнёром-помощником в освоении и расширении учащимися непосредственно переживаемого опыта.

При этом нами выявлены основные закономерности такого подхода к обучению:

- активность личностного саморазвития зависит от организации на занятиях коммуникативно-диалоговой деятельности;
- успешность личностного саморазвития зависит от активного использования на занятиях деловых игр, т. е. использования моделирования жизненной реальности с проблемными ситуациями;
- эффективность личностного саморазвития студента зависит от построения учебного процесса на основе исследовательской деятельности.

Наши разработки позволили выделить основные положения игрового, поискового обучения, создающие уникальные возможности для личностного саморазвития будущего профессионала, а также выявить ряд психолого-педагогических принципов, соблюдение которых позволит создать условия активизации саморазвития личности молодого человека. Это: игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; имитационная модель конкретных условий и динамики производства; проблемность содержания имитационной модели, предлагающая дискуссии, альтернативные варианты поиска, и доказательства решения; совместная деятельность студентов в условиях свободы, инициативы и ответственности.

Исследования возможностей личностного саморазвития студентов в условиях обучения, организованного как деловая игра, проводились на кафедре «Промышленное и гражданское строительство» ТОГУ. В эксперименте участвовали студенты Инженерно-строительного института и Института архитектуры и дизайна. Результаты изменения критериев, характеризующих рост личностного саморазвития студентов в процессе обучения, организованного как деловая игра, сведены в табл. 1. Данные приведённой ниже таблицы соответствуют усреднённым значениям на одного студента по критериальным показателям до начала эксперимента и после его проведения. Это лишь малая часть провёдённого нами исследования, однако, и здесь можно говорить об эффективности использования моделирования жизненной реальности в учебной обстановке (деловые игры) с целью активизации личностного саморазвития студентов.

Таблица 1

Личностный рост студента при традиционном обучении  
и при использовании деловых игр

Критерии саморазвития	Контрольные группы		Экспериментальные группы	
	До эксперимента	После эксперимента	До эксперимента	После эксперимента
Самооценка	48,5% средняя	50,3% средняя	42,2% ниже средней	50,0% средняя
Способность самоуправления	26,6 баллов средняя	27,9 баллов средняя	26,4 баллов средняя	34,2 балла выше средней
Коммуникативная компетентность	52,1 балл средняя	54,3 баллов средняя	49,8 баллов ниже средней	58,7 балла выше средней

Экспериментальная часть исследований неоднократно подтверждает гипотезу, согласно которой процесс личностного саморазвития студента проходит более успешно, если в процессе обучения использовать деловые игры. Правильная организация этого процесса, соблюдение соответствующих правил и принципов способствуют созданию условий, в которых личность студента получит возможность для интенсивного самосовершенствования, профессиональ-

---

ный же контекст такого обучения создаёт специфический фон, в котором само-зарождается и самосовершенствуется личность будущего профессионала.

К настоящему времени сформировались вполне чёткие представления о структуре и содержании деловой игры, однако конкретная педагогическая практика всегда богаче и разнообразнее теоретических положений. Поиск новых методов и приёмов далеко не закончен, и поэтому любой опыт в игровом моделировании может быть весьма востребован.

### ***Список литературы***

1. Васина Н.В. Деловые игры и упражнения в учебном процессе: учеб.-метод. пособие / Н.В. Васина, О. А. Мищенко. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2016. – 227 с.
2. Маркова Е.Л. Интерактивное построение профессиональной подготовки бакалавра // Проблемы высшего образования: материалы международной науч.-метод. конф. (Хабаровск, 8–10 апреля 2015 г.) / под ред. Т.В. Гомза. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2015. – С 191–193.
3. Маркова Е.Л. Принципы игрового моделирования учебного процесса // Проблемы высшего образования: материалы международной науч.-метод. конф. (Хабаровск, 10–12 апреля 2019 г.) / под ред. Т.В. Гомза. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2019. – С 127–130.