

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ

И.А. Югфельд

Тульский государственный педагогический университет имени Л.Н.Толстого

Результаты многочисленных социально-педагогических и психолого-педагогических исследований убеждают, что для современной высшей и средней школы характерна ярко выраженная тенденция уменьшения времени на игровую деятельность, сокращение применения учителями и преподавателями вузов игровых технологий. Уменьшая игровую деятельность ученика в образовательном процессе школы, мы несем существенные потери в нравственном, интеллектуальном, эмоционально-волевом развитии ребенка, подростка, молодого человека, в его личностном росте, в физическом и психическом здоровье, забывая, что «без игры нет и не может быть полноценного умственного развития» (В.А.Сухомлинский).

Пространство игровой деятельности в профессионально-педагогической подготовке будущего учителя также постоянно сокращается: выпускники, выходя из стен педагогического университета, не готовы грамотно и корректно использовать игровые технологии в своей профессиональной деятельности, у них не сформировано ценностно-смысловое восприятие игры.

Особая значимость игровых технологий в профессионально-педагогическом образовании определяется их развивающим, обучающим, коррекционным, воспитательным потенциалом, их ориентацией на становление субъектной позиции студента, его саморазвитие и самоактуализацию. Применение игровых технологий позволяет предотвратить возможные дидактические неудачи студентов, которые мы вслед за нашими польскими коллегами рассматриваем как «расхождение между усилиями студента, вкладываемыми им в процесс обучения, и его успехами в учебе, которые оценивает преподаватель вуза. Причины дидактических неудач самые разнообразные. Их можно рассматривать и как педагогический проигрыш преподавателей, и как трудности самого студента» [1]. Участие в игре позволяет предупредить или преодолеть дидактические трудности: стимулирует учебно-профессиональную деятельность молодых людей, способствует созданию ситуации успеха студентов с низкой успеваемостью. Чувство равенства, атмосфера увлеченности – все это не только благотворно сказывается на результатах обучения, но и помогает повысить самооценку, уровень притязаний студента, изменить его статус в группе.

Игра с ее условностью позволяет создать рефлексивно-развивающее пространство, включить студентов в диалог, стимулировать обмен мнениями. Каждая игра завершается индивидуально-личностной и групповой рефлексией, студенты учатся анализировать свое ролевое поведение с позиции профессиональной этики, выявляя личностные трудности, удачу, переживания, сомнения. Конкретное предметное содержание сюжетно-ролевой игры превращается в материал для развития субъектности студента, стимулирования его инициативы, самостоятельности и креативности мышления. Студенты выступают в критической позиции по отношению к себе как будущему профессионалу. Игра раскрепощает, молодые люди готовы более свободно и открыто выражать свои взгляды и чувства, принимать собственные эмоции и эмоции другого.

Мы убедились, что использование игровых технологий оказывает позитивное влияние на развитие толерантности будущего учителя. Студенты учатся принимать другого человека, его мне-

учеб
Г
Е
:
I
4
Н
:
I
I
I
I
учеб
Г
ми в
вал
игр
рол
↓
был
чаю
ниг
чал
обх
нен
пов
сост
↓
тель
дав
про
ние
доку
↓
ност
лен
под
фун
ника
зав
опы
спб
лес
студ
реш
С
му у
эмо
↓
точ
разви
рова
↓
гиче

ние, образ мыслей, поведение без агрессии и без снисхождения. Игровые технологии стимулируют самопознание молодого человека, раскрывают его потенциальные возможности.

При рассмотрении различных дисциплин студенты убеждаются в полифункциональности игры, что позволяет использовать ее в учебном процессе как средство личностного развития, реализации потенциальных возможностей каждого ребенка, как метод эффективного формирования и развития коллектива; как условие пробуждения интереса к школьным предметам. Изучая возрастную, педагогическую, социальную психологию, студенты рассматривают основные функции игры: обучающую, развивающую, социокультурную, психокоррекционную, коммуникативную. Для игры значима также релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении. Особую роль играет диагностическая функция игры: игра как лакмусовая бумажка проявляет в участниках латентные личностные и индивидуальные характеристики.

Использование игровых технологий при изучении студентами психолого-педагогических дисциплин позволило усилить аксиологический, эмоционально-ценностный компонент их учебно-познавательной деятельности.

Применение игровой символики, атрибутики обладало значительными психотерапевтическими возможностями: помогало снять напряжение, уменьшить тревожность студентов, способствовало их раскрепощению. Будущие учителя увлеченно участвовали в проектировании сценария игры, в согласовании правил, подготовке игрового материала, непосредственном исполнении ролей, в последующем рефлексивном анализе.

Использование игровых моделей на семинарских и лабораторно-практических занятиях было связано с демонстрацией студентам алгоритма организации игровой деятельности, включающего: подготовку к игре, определение ее цели, задач, ознакомление с правилами, содержанием, игровой атрибутикой, символикой; адаптацию игрового материала, коррекцию первоначального игрового замысла; планирование, детализацию, конкретизацию игрового сценария (необходимое оформление аудитории, распределение ролей, выделение экспертной группы, уточнение критериев успешности игры); проведение игры, управление ее ходом, коррекция игрового поведения участников; групповой и индивидуальный рефлексивный анализ, оценку состоявшейся игры, обсуждение результатов.

Деловые игры, являясь более сложным, чем ролевые игры вариантом организации познавательной деятельности студентов, предполагали длительную и многоэтапную подготовку преподавателя, предполагающую: выбор объекта игры, моделей, сюжетной линии; предварительную проработку игрового процесса, адаптацию к особенностям студенческой группы; выбор и описание ролей; разработку приемов стимулирования студентов; подготовку необходимых блоков документации и других материалов.

Деловые игры, сочетая социальный и предметный контекст, моделируют условную деятельность, воспроизводят системы многоплановых отношений. Эффективность деловых игр обусловлена тем, что они: позволяют студентам приблизиться к будущей профессии, создают условия, подобные реальной учебно-воспитательной ситуации; обогащая представление студентов о функциональных обязанностях учителя и условиях его деятельности, дают возможность участникам игры примерить различные профессиональные роли и взаимодействовать друг с другом в зависимости от ролевых характеристик; помогают осмыслить этические нормы профессии, дают опыт практического согласования целевых установок в контексте декларируемых ценностей; способствуют развитию рефлексии студентов, учат корректному обсуждению и оцениванию целесообразности принимаемых индивидуальных и групповых решений; позволяют обучить студентов технике принятия решений, дать наглядное представление о многовариантности решений, о реализации цепочки решений в процессе игры.

Существенна роль игры в развитии способности будущих учителей к саморегуляции, волевому управлению своим эмоционально-психическим состоянием, в формировании сдержанности и эмоциональной устойчивости.

Индивидуализированные ролевые ситуации использовались для развития и коррекции недостаточно сформированных профессионально-личностных качеств будущих учителей (уверенности, выразительности, эмоциональности, коммуникативных качеств и др.), их адресный подбор и проектирование позволяли нейтрализовать у студентов излишнюю авторитарность, самоуверенность.

Демонстрируя многообразие эффективных способов реагирования в одной и той же педагогической ситуации, игровые технологии обладают значительным потенциалом для развития гиб-

кости мышления студентов, мобильности их профессионального поведения. Особую роль игровых технологий мы видим в развитии педагогической импровизации.

Систематическое применение игровых технологий в процессе психолого-педагогической подготовки способствовало становлению эмоционально-ценностного отношения будущих учителей к игре. Возросло число студентов, которые стали использовать различные игровые технологии в процессе самостоятельной деятельности в период педагогической практики: элементы игры включались в ход урока, проектировались уроки - викторины, уроки-путешествия, уроки-соревнования. Личностное отношение студентов к игровым технологиям проявилось, в частности, в повышении рейтинга игровых технологий, в готовности будущих учителей использовать игру в своей практической деятельности.

Литература

1. Клим-Климашевская А., Мацевский Я. Причины дидактических неудач высшей школы: социологический подход // Вестник Брестского университета. Серия гуманитарных наук. «Педагогика». 2004. С.19.

2

3

4

МО