

УДК 378

Филатова Екатерина Александровна

помощник ректора по воспитательной работе,
преподаватель, НОУВПО Гуманитарный уни-
верситет (г. Екатеринбург)

Filatova Ekaterina Aleksandrovna

Candidate of Philosophy, LAU Rector's Assistant
on Educational Work, Lecturer, Liberal Arts University
– University for Humanities (Ekaterinburg)

**ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ
ОРГАНИЗАТОРСКИХ
СПОСОБНОСТЕЙ СТУДЕНТОВ
В ВЫСШЕМ УЧЕБНОМ
ЗАВЕДЕНИИ**

**GAME INTERACTION TECHNIQUES
AS A WAY TO BUILD
HIGH SCHOOL STUDENTS'
SUPERVISORY SKILLS**

Аннотация

Статья рассматривает технологию игрового взаимодействия как способ формирования организаторских способностей, становления активной жизненной и социальной позиции, возможности раскрыть свой внутренний потенциал.

Ключевые слова: технология; игровая технология; игровое взаимодействие; технология игрового взаимодействия; организаторские способности.

Abstract

The article considers game interaction techniques as a way to build personal supervisory skills, to adopt an active civic stance, to reach a person's fullest potential.

Key words: techniques; game techniques; game interaction; game interaction techniques; supervisory skills.

Сегодня в перечне профессиональных требований, предъявляемых будущим специалистам, есть и такие, как лидерство, активная жизненная позиция, организаторские способности и т. д. И это не зависит от того, какую профессию осваивают молодые специалисты. Поэтому высшие учебные заведения, ориентируясь на потребности общества, находятся в постоянном поиске технологий, которые могут не только передать высокий уровень знаний профессиональной сферы, но и сформировать те способности, которыми сегодня должен обладать молодой специалист, получивший высшее образование.

Игра достаточно активно используется педагогическими, образовательными, воспитательными технологиями.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» – искусство, мастерство, умение и «*logos*» – наука, закон. Дословно «технология» – наука о мастерстве [1. С. 7].

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

К разряду существенных признаков понятия «технология» могут быть отнесены [3. С. 206]:

- 1) целенаправленное разграничение процесса деятельности на отдельные этапы и последовательно сменяющие друг друга операции;
- 2) фиксация способов выполнения каждой фазы и операции;
- 3) специализация деятельности в конкретных фазах процесса;

4) интеграция разнородных в прошлом видов деятельности в систему внутренне связанных процедур и операций;

5) интегративность процесса деятельности.

Независимо от того, какой является технология – воспитательной, образовательной или педагогической, когда в ее основе лежит игра, она автоматически становится игровой технологией.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации образовательного процесса в форме разных игр [2. С. 141].

В отличие от игр вообще, игровые технологии обладают существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-воспитательной направленностью. Деятельность студентов в высшем учебном заведении должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе, наиболее удовлетворяющем их возрастные, личностные и образовательные потребности.

Критериями игровой технологии, когда она относится к образовательному процессу, являются: результативность (обеспечение поставленной цели), воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).

В основе игровых технологий лежит игровая форма взаимодействия преподавателя и студента через реализацию определенного игрового сюжета. При этом образовательные и воспитательные задачи включаются в содержание игры [2. С. 143].

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной, воспитательной задачи – формирования субъектной позиции студента в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Современный исследователь игровых технологий И. И. Фришман [6; 7] выделяет такое понятие, как «игровое взаимодействие». По ее мнению, это понятие оформляется в последней четверти XX века и связано с социально-педагогическими функциями детских общественных организаций и объединений, т. е. непосредственно со сферой дополнительного образования детей и подростков. Она это объясняет рядом обстоятельств, связанных как с развитием новой парадигмы воспитания и образования подрастающего поколения, так и с ежедневными трудностями практиков, непосредственно организующих деятельность групп детей и подростков во внеурочное время. По ее мнению, игровое взаимодействие – это узкоспециализированная игровая технология, используемая, как уже было отмечено, в сфере дополнительного образования детей и подростков [7. С. 258].

Тем не менее сегодня технологии игрового взаимодействия используются не только в сфере дополнительного образования, но и в сфере начального, среднего и высшего образования.

Игровое взаимодействие и общение на равных преподавателя и студента помогают определить социально-гражданскую позицию, развить лидерские и сформировать организаторские способности. Важно отметить, что на взрослых лидерах (преподавателях) лежит ответственность за создание условий, в которых эти процессы пойдут более эффективно.

Взаимодействие – одно из определяющих условий эффективности функционирования образовательно-воспитательной системы высшего учебного заведения, которое связано с изменениями в содержании их деятельности и влиянием на социальное становление студента.

Характерная особенность игрового взаимодействия заключается в том, что оно может создаваться целенаправленно, достигаться специально, становясь результатом сознательной деятельности преподавателя и студента.

Благодаря игровому взаимодействию студенты учатся общаться друг с другом и другими людьми (что имеет особое значение в период развитой виртуальной жизни общества) независимо от их возраста, продолжают наиболее непосредственно познавать окружающий мир, уважать других и т. д. Потенциал – это степень мощности, совокупность средств и возможностей. В процессе игрового взаимодействия студенты развивают интеллектуальные, психологические, эмоциональные, организаторские, физические, творческие и многие другие способности, а также учатся воспринимать и отбирать информацию во время игры.

Стоит отметить, что в основе игрового взаимодействия, исходя из названия, всегда лежит та или иная игровая деятельность.

Немаловажный смысл несет в себе игровое взаимодействие, в основе которого лежат игры с активной деятельностью. Их значение очень велико: они не только развивают внимательность, реакцию, активность, лидерские качества, интеллект человека, но и улучшают его физическое состояние и здоровье. Обычно в таких играх студенты вновь учатся взаимопомощи, взаимовыручке, общению в коллективе (так как это делают дети), а также умению управлять своими мыслями, чувствами, эмоциями, самоорганизовываться и организовывать других участников игрового процесса.

Игровое взаимодействие способствует созданию психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов, формированию самостоятельности, инициативности, общительности, создает равные условия деятельности, осуществляет вербальное партнерство, разрушает барьер между преподавателем и студентом [5. С. 24].

Именно равенство, а не панибратство позволяет достичь наиболее высоких результатов.

Например, организаторские способности, которые, в том числе, проявляются и в процессе игрового взаимодействия, представляют собой сплав многих качеств. Некоторые психологи связывают способности к организаторской и творческой деятельности, прежде всего, с особенностями мышления. В творческом мышлении, которое находится в основе любого игрового взаимодействия, лежит дивергентный способ мышления, характеризующийся умением [4. С. 55]:

- высказывать в процессе игры максимальное количество идей (быстрота и гибкость мышления). В данном случае важно их количество, а не качество;
- порождать новые нестандартные идеи. Это может проявляться в ответах, решениях, не совпадающих с общепринятыми стандартами (оригинальность мышления);
- совершенствовать и придавать игре творческий вид;
- видеть проблему там, где ее не видят другие;
- применять организаторские способности для решения игровых задач;
- воспринимать действительность целиком, не дробя ее на части;
- легко ассоциировать отдаленные понятия и выдавать нужную информацию в нужную минуту.

Накопленный опыт и знания в процессе игрового взаимодействия являются необходимой предпосылкой для будущей активности во всех сферах человеческой деятельности.

Несмотря на огромное количество классификаций игр, существуют игры с наибольшим социальным запасом. С. А. Шмаков называет их социальными [8. С. 240]. Такие игры позволяют развивать организаторские способности человека, опираясь на реальные социальные ситуации.

Социально ориентированная игра – это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. В этих играх создаются ситуации выбора, когда человек выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ дос-

тижения цели. Он может идти к цели один, или со своим другом, или с коллективом [8. С. 240].

Главный педагогический смысл этих игр – создание ситуаций выбора, в которых студент должен найти способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего социального опыта. Социально ориентированная игра имеет свои особенности. Так, в ней, помимо взаимоотношений, которые разыгрываются студентами в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, возникают другого рода отношения – уже не изображаемые, а действительные, реальные. Эти виды отношений тесно взаимосвязаны, но не тождественны и могут расходиться друг с другом.

Выделяются три группы закономерностей воздействия игрового взаимодействия на личность [6. С. 161]:

- изменение позиции личности в коллективе;
- корректировка взаимоотношений в совместной деятельности;
- влияние на характер участия студентов в деятельности.

Одной из особенностей игрового взаимодействия, в основе которого лежит социально ориентированная игра, является двупланность поведения.

С одной стороны, играющий всегда остается самим собой, с другой – выполняет функции и обязанности того человека, роль которого принимает на себя. Играя роль, он занимает как бы новую позицию, объединяющую существующее в коллективе положение с тем положением, которое отводится образу-роли. Наибольшее значение это имеет, когда студент выступает в роли организатора игрового процесса.

При разработке преподавателем игрового взаимодействия на основе конкретной социально-ориентированной игры необходимо учитывать следующие принципы [Там же. С. 120–121]:

- принцип индивидуальной избирательности игры с учетом возрастных, творческих и организаторских особенностей конкретных студентов;
- принцип адекватности игры системе социальных отношений в обществе и конкретном высшем учебном заведении;
- принцип рефлексивного последействия;
- ориентацию на гуманистический характер игр;
- соотношение в игре управления и самоуправления (что сегодня имеет особое значение в сфере высшего образования).

В игровом взаимодействии возможен переход от внешних требований преподавателя к внутренним требованиям самого студента. Механизм такого перехода основывается на общих закономерностях игры. Участвуя в игре, студент выступает в увлекательной для него позиции. Игровую роль он выполняет без какого-либо внешнего воздействия. Она становится для играющего внутренней необходимостью, а правила игры – внутренними правилами для самого себя. Наблюдается стремление и желание самого играющего к максимальному проявлению личных качеств, организаторских способностей и возможностей для выполнения требований роли. Именно такую воспитательную задачу ставит перед собой преподаватель. Игровое взаимодействие создает предпосылки к совместному стремлению студента и преподавателя достигнуть единой цели.

Педагогическая ценность использования игрового взаимодействия в работе со студентами заключается в том, что оно способствует [7. С. 260]:

- выявлению мотивации, особенностей эмоционального реагирования студентов и созданию условий для их положительного проявления;
- достижению понимания особенностей и целесообразности коллективных отношений при решении сложных комплексных проблем с учетом вклада каждого;

- комплексному использованию знаний, опоре на их жизненный опыт;
- развитию системных представлений о способах и приемах деятельности (как умственной, так и практической).

Таким образом, технология игрового взаимодействия формирует и развивает организаторские способности, лидерские качества, позволяет выработать у студентов активную жизненную и социальную позицию, позволяет им раскрыть свой внутренний потенциал, стать конкурентоспособными на профессиональном рынке современного общества.

Литература

1. Дыбина О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. – М. : Педагогическое общество России, 2008.
2. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации : материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – Т. I. – С. 140–146.
3. Пономарев В. Д. Игровая культура праздника: от феномена к профессии // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2011. – № 17-2. – С. 204–209.
4. Приезжева Е. М. Организация и методы игровой деятельности в туризме : учеб.-метод. пособие. – М. : Советский спорт, 2005.
5. Русанова В. С. Возрастные дифференциальные технологии социально-культурной сферы : программа и метод. рекомендации. – Челябинск : Челяб. гос. акад. культуры и искусств, 2005. – Ч. 1.
6. Фришман И. И. Игровое взаимодействие в детских объединениях : монография. – Ярославль : ИД «Медиум-пресс», 2000.
7. Фришман И. И. Развитие идеи игрового взаимодействия в условиях детских общественных объединений последних десятилетий XX века // Развитие личности. – 2002. – № 1. – С. 255–265.
8. Шамаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 1994.