

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 100400 «Туризм» [квалификация (степень) бакалавр]: утв. приказом Мин. образования и науки РФ № 498 от 28.10.2009. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/96991/>. Дата обращения 07.11.2013.

О.Н. Новикова

(ФГБОУ ВПО «Уральский государственный
лесотехнический университет»)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

В современной науке выдвинуто и доказано немало положений о значении игрового момента в становлении человеческой культуры, ее роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностях игры и т.д. Представители тех или иных областей научного знания в зависимости от специфики изучения проблемы раскрывают ту или иную сторону, вычленяют определенные возможности игры, исходя из целей, задач, методов и положений своего научного формата. Поэтому сегодня и существует большое количество различных, подчас противоречивых, определений понятия «игры», фиксирующих разнообразие подходов и направлений исследования. Например, новейший философский словарь предлагает следующее определение игры – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей [1]. Педагогический словарь определяет игру как один из видов деятельности, характерных для животных и человека, имитирующих обстановку предметной и социальной действительности. А с образовательной точки зрения игра – это способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов [2].

Являясь древнейшей формой человеческого познания, совокупностью духовных и материальных сил, проецирующих социальную сущность индивида, игра то позволяет выйти из повседневности (через слияние с Абсолютом), то, применяя прикладной характер, дает возможность войти в реальную жизнь, адаптироваться к ней. Обладая огромной

мобильностью, игра является тем толчком, мотором, двигателем, который, опираясь на прошлый опыт, в реальном настоящем проецирует будущее. Игра, как форма жизнедеятельности, используя возможности социума, открывает творческие потенции индивида. Субъективное понимание игры определяется ее мотивом, непосредственным побуждением к игре, которым является получение удовольствия в самом процессе игровой деятельности. В педагогике считаются твердо установленными факты, что именно через игру происходит формирование физических и духовных способностей человека, его познание мира, развитие воображения, воли, управление, властвование собой.

Историческая практика свидетельствует, что во все времена люди играли, играют и будут играть. Колоссальное многообразие игровых форм объясняется ее прикладными возможностями, поэтому игровое начало присутствует во всех сферах человеческой действительности. Так как игра по своей природе связана как с прошлым, так и с будущим, она зачастую непосредственно и является актом прогресса, способом создания нового. Самореорганизуясь через изменчивость, неустойчивость, сиюминутность и уникальность, игра настоящее трансформирует в будущее, но правила, принятые в любом игровом действии, соединяют с прошлым. Так легко и просто осуществляется непосредственный опыт прошлого и происходит передача знаний, умений и навыков из поколения в поколение.

Обладая огромным функциональным потенциалом, игра прежде всего применяется в качестве социализирующего средства. Через игровое поле индивид включается как в социально контролируемые и регулируемые процессы (традиции, обычаи, нормы и т. д.), так и в спонтанные, стихийные развивающие технологии, изменяющие конкретную личность.

Большинство игр неизменны во времени, благодаря чему складывается ощущение глубинных исторических корней, рождается преемственность, традиционность и устойчивость социума. Конечно, с течением времени игры меняют свое аксиологическое назначение, но смысловые координаты и вырабатываемые навыки постоянны.

Начиная с детства, индивид пробует себя в игровых практиках то в роли врача, то шофера, космонавта или учителя. Этот набор, проба разных ролей и социальных статусов есть путь становления своего личного «я» с позиции социально значимой ориентации, дающей возможность отождествлять себя с некими общепризнанными интересами и стандартами жизни.

Будучи взрослым, человек, выбирая тот или иной профессиональный путь, осваивает необходимый «набор профессии» (сленг, форма, навыки), приобретает, «разыгрывает» те психологические черты, которые по стереотипу свойственны данному делу. Каждый индивид, чтобы стать профессионалом, изначально вынужден входить в некую роль (строгую, но справедливого учителя, понимающего и сострадающего врача, рационального и активного бизнесмена и т.д.), он как бы надевает определенную маску, прилаживается к некоему стандарту, стереотипу, свойственному той или иной профессии. Так закрепляется традиция, устой, происходит усвоение социокультурных норм, формируется идентификация себя в выбранном поле деятельности через личную значимость, естественную, непосредственную приобретаемость и интериоризацию.

Социальные игровые взаимодействия очень популярны в образовательной сфере (для воспитания определенных умений, навыков и свойств), в профессиональной среде (для выработки деловых, организационно-деятельностных качеств), в психологических практиках, тренингах (для коррекции внутреннего мира объекта) и т.д.

Эффективная модель современного образования предполагает, что получение высокого уровня профессиональной подготовки студентом нацелена на выявление его творческого потенциала, способности прогнозировать, моделировать рабочие ситуации, освоить алгоритм действий при решении проблемных вопросов. Технология учебной игры базируется на двух принципах обучения: принципе моделирования предполагаемой профессиональной деятельности и принципе проблемности. Поиск решения актуальных задач требует наличия базовых знаний, включенности в смоделированный процесс и творческого потенциала студента.

Игровые технологии, основанные на групповом упражнении по выработке решения в условиях, имитирующих реальность, занимают значимое место в высшей школе. Игра применяется для достижения комплексных образовательных задач: закрепления старого и проработки нового материала, формирования компетенций (общешкольных умений), развития креативности и личностной активности и т.д. Широко используются игровые технологии (имитационные, операционные, сюжетно-ролевые, инновационные игры и т.д.), помогающие освоить модели определенной стратегии поведения, проработать стандартные коммуникативные ситуации, практику принятия решений.

Игровая технология вытекает из самой специфики игровой деятельности и имеет строго устоявшуюся структуру (целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов). Сюжет, роли, реальные отношения между участниками проблемных (тренинговых) игр, замещение реальных предметов условными создают пусть мнимый, но столь необходимый практикум.

Технология данной игровой деятельности строится на воспроизведении гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов. Каждый участник сознательно предпринимает попытку «пожить» определенное время в роли другого человека (существа, специфического персонажа), воспроизводя через характерные действия, слова, жесты и приемы выбранного героя. Обычно в данном типе игр наличествует стартовая (начальная) ситуация, но отсутствует сценарий развития сюжета, который полностью исходит от участников игры. Каждому игроку дана возможность продумать особенности своего персонажа (биография, характер, привычки, костюм и т. д.), и во время игровых событий он поступает и реагирует на происходящее от лица своего героя.

Безусловно, игровые технологии не готовят человека к профессиональной деятельности, а опосредованно вводят его в систему жизни, позволяя выбрать конкретную социальную или профессиональную роль, способствуют его будущей идентификации, так как являются упражнением на выработку определенных качеств и, конечно, благодаря эмоциональному отклику позволяют в какой-то мере определиться с правильностью выбора профессионального пути. Проигрывая роль инженера, конструктора, врача, машиниста, космонавта, путешественника или строителя, студент прежде всего обращает внимание на чувство удовлетворения, получаемое в ходе конкретной игры, заставляющей раз за разом повторять наиболее понравившуюся роль, а следовательно, понимать свои потребности и желания, выраженные через конкретный демонстративный момент, реализуемый самоопределением и самопрезентацией.

Учебная игра, выступая механизмом аккумуляции и передачи коллективного опыта, нацелена на процесс, в котором учебная, коммуникативная, релаксационная и психотехническая функции, объединенные в системном подходе, стимулируют устойчивый и долговременный интерес к учебе через формирование прочных знаний и навыков, нацеленность на креатив, реализованный в произвольной деятельности.

Библиографический список

1. Всемирная энциклопедия: Философия XX век / гл. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. М.: АСТ, 2012.
2. Словарь-справочник современного российского профессионального образования / В.И. Блинов, И.А. Волошина, Е.Ю. Есенина и др. Вып. 1. М.: ФИРО, 2010.

Т.Р. Лыкова

(ФГБОУ ВПО «Уральский государственный
лесотехнический университет»)

ПАТРИОТИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ БАКАЛАВРОВ ТУРИЗМА

Формирование патриотизма и гражданственности у молодого поколения россиян представляет собой одну из основных задач современного общества и необходимое условие его самосохранения и интеграции.

Юношеский возраст, по утверждению Б.Г. Ананьева, является сензитивным периодом для развития основных социогенных потенций человека [1]. Возраст 18–20 лет – это период более активного развития нравственных и эстетических чувств, становления и стабилизации характера и, что в особенности принципиально, овладения полным комплексом социальных ролей взрослого человека, в том числе гражданских.

Высшее учебное заведение представляет собой специально созданную среду для формирования не только специалистов, но и граждан-патриотов. Именно преподавание гуманитарных дисциплин в вузе призвано выстроить и оформить мировоззренческую культуру личности студента, в которой патриотизм является обязательной составляющей.

Особенно значима проблема патриотического воспитания студентов – будущих специалистов в области туризма (направление подготовки 100400 «Туризм», квалификация «Бакалавр»), которым предстоит участвовать в диалоге и взаимодействии культур.

Важнейшим педагогическим условием формирования патриотической позиции будущих бакалавров туризма является гуманизированная личностно-ориентированная среда вуза. Под гуманизированной