

3. Тимофеева Л.Г., Черемных Н.Н. Новые методы в обучении геометро-графическим дисциплинам бакалавров транспортных направлений // Деревообработка: технологии обучения, менеджмент XXI века. Екатеринбург: УГЛТУ. 2015. С. 204-207.
4. Черемных Н.Н., Арефьева О.Ю. Геометрическое моделирование процессов формирования сборочного чертежа у студентов-деревообработчиков // Журнал «Леса России и хозяйство в них». ФГБОУ ВПО УГЛТУ, 4(51). 2014. С. 76-78.
5. Черемных Н.Н., Арефьева О.Ю., Тимофеева Л.Г., Загребина Т.В. Традиции и инновации в геометро-графической подготовке в УГЛТУ // Журнал «Леса России и хозяйство в них». ФГБОУ ВПО УГЛТУ. 1(52). 2015. С. 54-57.
6. Черемных Н.Н., Арефьева О.Ю. Геометрическое моделирование в геометро-графической подготовке студентов технического вуза по транспортно-технологическим машинам и комплексам // Материалы международной заочной научно-практической конференции «Актуальные направления научных исследований XXI века: теория и практика». Воронеж: ВГЛТА. 2015. С. 94-100.
7. Черемных Н.Н., Арефьева О.Ю., Тимофеева Л.Г., Загребина Т.В. Особенности образовательной траектории геометро-графической подготовки студента-лесотехника в современных условиях // Материалы X международной научно-технической конференции. Посвящается 85-летию Уральского государственного лесотехнического университета (УЛТИ-УЛТА-УГЛТУ). Екатеринбург: УГЛТУ. 2015. С. 50-51.
8. Москалева Т.С., Севастьянова О.М., Филимонова Т.И. Контекстный подход в обучении студентов графическим дисциплинам // Саратов: СГТУ. 2012. С. 174.
9. Черемных Н.Н. Совершенствование оборудования лесопильно-деревообрабатывающих производств по критерию улучшения шумовых характеристик // Актуальные проблемы лесного комплекса. Брянск: БГИТА. 2001. Вып.4. С. 79-81.
10. Ковалев Р.Н., Гуров С.В. Планирование транспортных систем лесных предприятий в условиях многоцелевого лесопользования. Екатеринбург: УГЛТУ. 2015. С. 204-207.

**О.Н. Новикова**  
ФГБОУ ВПО «Уральский государственный  
лесотехнический университет», Екатеринбург

### **ВЗГЛЯД НА ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Поднята проблема развивающей игровой среды, постепенно вытесняющей традиционный образовательный курс. Игра, представленная в виде ролевых имитационных, деловых и образовательных практик, формирует стратегию будущего.

*Ключевые слова:* игровые практики, образовательный процесс.

## **VIEW AT GAMING PRACTICE IN MODERN EDUCATIONAL PROCESS**

The paper studies the issues of developing gaming field which is gradually replace the traditional training course. The game is presented in the form of role-playing simulation, business and educational practices, so it forms the strategy of the future.

*Key words:* gaming practice, educational process.

В образовательной среде игра всегда присутствовала в том или ином виде благодаря своей свободной развивающей деятельности, творческому импровизационному началу, социализирующему соревновательному, конкурентно способному стремлению, с опорой на логическую систематизацию. Современные игровые практики прежде всего являются тренажерами для выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых установок (регламент конкретной деятельности, распространения коммуникационной модели поведения, принятых стандартов и норм). И сегодня развивающая игровая среда постепенно вытесняет традиционный образовательный курс.

Игровые технологии, представленные в виде ролевых имитационных, деловых и образовательных практик, позволяют развивать социальные навыки, формировать стратегию будущего. Так меняется жизненная установка – «Жизнь есть труд и игра». Но практика свидетельствует, что грань между игровой и трудовой деятельностью почти стерлась (использование симуляторов в инженерном, проектном творчестве, для отработки навыков вождения, медицинской помощи, в промышленности, энергетике и т.д.).

Современное общество базируется на установке, что игра самоцельна, самодостаточна, а главное, необременительна по затраченным ресурсам, так как независима от материального результата. Ведь игра, развлекая, учит, не ставит оценок, не несет, по своей сути, глобальных катастроф. Она противостоит труду как деятельности, заинтересованной в качественном конечном продукте.

Принятые игровые технологии, как правило, строятся на азарте, задействуют элементы маскарада, праздника, шоу, развлечения, ведь они направлены на поколение молодежи, выпестованной на идентификации множественного «Я», привыкшей переключаться с одной социальной ситуации на другую благодаря сформированности клипового мышления. А данный тип мыслительного процесса

характеризуется обилием и разнообразием информационного поля, усваиваемого, как правило, не содержательно, а компилированно.

Индивид перестает ценить информацию, он играет с ней, соединяя и вычлняя по своему желанию. Достаточно вспомнить типичные формы докладов, реферативных, контрольных и других видов учебных работ, заимствованных из сетевых ресурсов кликом мышки и предъявляемых студенчеством как проработанный материал. Мозаичные знания не подкрепляются опытом, не прорабатываются эмоционально в сознании и остаются, как некий пласт не востребованной базы, мало пригодной в прикладной действительности.

Образовательный процесс как сфера услуг прежде всего направлен на удовлетворение духовных и интеллектуальных потребностей личности для поддержания нормальной ее жизнедеятельности. Сегодняшний студент индивидуален по своей сути, ему трудно быть частью некой группы, он легче работает самостоятельно, нежели в команде, лучше идет на контакт с людьми в сети, где предпочитает общение с незнакомыми или малознакомыми людьми. Учитывая особенность коммуникативной практики обучающихся, наряду с традиционными методами мы внедряем специфичные формы обучения, основанные на компьютерных и телекоммуникационных технологиях – дистанционное обучение.

Технология обучения проста и легко осуществляется: студент получает учебные материалы (методические пособия, рекомендации по изучению курса), самостоятельно их прорабатывает, получая консультационную помощь на on-line консультациях, имеет возможность задать вопрос в чате, закрепляет усвоенный материал выполнением заданий, реализуя их по инструкции, корректирует правильность ответов с помощью подсказок и пояснений. Фактически весь новый материал усваивается обучающимся самостоятельно.

Данный аспект требует хорошей мотивации и владения навыком самостоятельного нахождения и постижения знания, что тоже проблематично, учитывая клиповое сознание студента и его неумение самостоятельно постичь суть тех или иных явлений. На сегодняшний день практика свидетельствует, что пока данная форма обучения не оправдывает себя в полной мере и в большинстве своем является симулякрком обучения, игрой в знания. Ведь общепринято, что игра – это любой вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, при самоуправляемом поведении, без демонстрации видимого результата, а главное –

получение эмоционального настроя, удовлетворяющего потребности индивида.

Не меньшее распространение в образовательной среде приобрели компьютерные игры, применяемые для развития психологического, физического и социального развития человека, в результате сочетания сюжета, изображения и программного обеспечения. С одной стороны, потенциал данного интерфейса огромен: графические возможности предъявляемого материала, скорость обработки и компиляция объемной информации, возможность предъявления учебного материала с учетом разного уровня знаний, моментальная включенность индивида в виртуальные миры, где переплетаются реальность и симуляция. С другой стороны, следование по заранее строго структурированному сценарию, с соблюдением правил, стратегий и заданий для выработки компетенций, необходимых в реальной практической деятельности. Но игровые миры в образовательной среде, соединяя развлечение и обучение, не гарантируют полноценного усвоения учебного материала, а являются тренингом и симуляцией некоего изучаемого материала и подчас создаются без учета методологического, методического, дидактического и других парадигм образовательного процесса.

Итак, игровые практики сегодня применяются в образовании в разных формах, видах и сферах деятельности, так как между игрой и обучением традиционно сложилась генетическая взаимозависимость. Ведь, как известно, игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

**О.Ю. Малозёмов**

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный  
лесотехнический университет», Екатеринбург

## **К ПРОБЛЕМЕ КУЛЬТУРЫ ЗДОРОВЬЯ УЧАЩИХСЯ**

Важно не только научить молодежь культуре здоровья, но более необходимо пробудить интерес и желание управлять своим здоровьем, а также достигнуть уровня удовлетворенности чувств от собственного здоровья.

*Ключевые слова:* здоровье, культура здоровья, обучающиеся.