

Эффективность применения игропедагогических технологий в подготовке специалистов железнодорожного транспорта

Е.А. Голубева

Елецкий техникум железнодорожного транспорта — филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ЕТЖТ — филиал РГУПС); г. Елец, Россия; metod-kab.etjt@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

В современных требованиях к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы (ОП) большое внимание уделяется формированию прикладных квалификаций и подготовке квалифицированных кадров, а также обеспечению вариативности ОП для реализации запросов работодателей. Поэтому педагогам необходимо провести корректировку и обновление методик и технологий преподавания с учетом профессиональной направленности программ СПО, внедрять элементы интенсивного обучения, прикладные модули, применять дистанционные, электронные и сетевые формы обучения. Такие технологии способствуют активному развитию личности будущего специалиста.

Использование современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения, — одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности. Количество таких методов велико, однако самыми востребованными и актуальными являются игровые технологии.

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остается одним из основных в педагогике. Для появления мотивации к усвоению знаний и приобретению новых умений лучшим методом служит применение такой педагогической технологии, как игровая деятельность.

Добровольность, наличие выбора, компоненты соревновательности, удовлетворение потребности в самоутверждении и самореализации гарантируют высокий результат обучения с помощью игровых технологий. Процесс усвоения знаний и отработка навыков в ходе игры приобретает естественный характер.

Применение игровых технологий на занятиях доказало их успешность как в повышении эффективности обучения, так и в решении множества задач, стоящих перед преподавателями.

Игровые технологии выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют обучающимся быть причастными к достижению поставленных перед ними целей, дают возможность погрузиться на некоторое время в «реальные» жизненные ситуации и искать решение возникших проблем.

Ключевые слова: принцип активности обучающихся; современное самообразование; игропедагогические технологии; процесс целеполагания; познавательная деятельность; конфликтология в игропедагогике; критическое мышление; технология благодарности

Для цитирования: Голубева Е.А. Эффективность применения игропедагогических технологий в подготовке специалистов железнодорожного транспорта // Техник транспорта: образование и практика. 2022. Т. 3. Вып. 4. С. 376–380. <https://doi.org/10.46684/2687-1033.2022.4.376-380>.

Original article

The effectiveness of the use of game-pedagogical technologies in the training of specialists railway transport

Elena A. Golubeva

Yelets College of Railway Transport — branch of Rostov State Transport University; Yelets, Russian Federation; metod-kab.etjt@yandex.ru

ABSTRACT

In the modern requirements for the results of mastering the main professional educational program, great attention is paid to the formation of applied qualifications and the training of qualified personnel, as well as ensu-

ring the variability of the educational program for the implementation of employers' requests. Therefore, teachers need to adjust and update teaching methods and technologies taking into account the professional orientation of the secondary vocational education programs, implement intensive training elements, application modules, use remote, electronic and network forms of training. Such technologies contribute to the active development of the personality of the future specialist.

The use of modern educational technologies based on the use of active teaching methods is one of the important means of forming a competitive person. The number of such methods is quite large, but the most popular and relevant are gaming technologies.

The principle of the activity of students in the process of training was and remains one of the main ones in pedagogy. To develop motivation to learn and acquire new skills, the best method is the use of such pedagogical technology as gaming.

Volunteerism, choice, competitive components, self-affirmation and self-realization ensure high learning outcomes when using gaming technologies. The process of assimilating knowledge and skills during the game becomes natural.

The use of gaming technologies in classes has proved their success both in improving the efficiency of training and in solving the many problems facing teachers.

Gaming technologies are profitably different from other teaching methods in that they allow students to be personally involved in achieving their goals, make it possible to immerse themselves for some time in "real" life situations and look for a solution to the problems that have arisen.

Keywords: the principle of student activity; modern self-education; igropedagogic technologies; the process of goal-setting; cognitive activity; conflictology in igropedagogics; critical thinking; gratitude technology

For citation: Golubeva E.A. The effectiveness of the use of game-pedagogical technologies in the training of specialists railway transport. *Transport technician: education and practice*. 2022;3(4):376-380. (In Russ.). <https://doi.org/10.46684/2687-1033.2022.4.376-380>.

ВВЕДЕНИЕ

Преподавательская работа претерпевает масштабные изменения в последние десять лет. Интернет пронизал все сферы нашей жизни, не оставив в стороне и образование. И вот уже преподаватели вынуждены регулярно примерять на себя роль студентов, дабы оставить свои навыки релевантными. В погоне за развитием профессиональных навыков присутствует постоянное желание совершенствоваться, а потому участие во Всероссийском конкурсе ОАО «РЖД» «Педагогическое призвание», в котором предполагалось не только познакомиться с игропедагогическими технологиями, но и изучить их влияние на процесс подготовки будущих специалистов для железнодорожной отрасли, весьма интересно.

Образованию необходимы, в первую очередь, новые идеи. Информация, доносимая преподавателем, стала доступна каждому, кто в состоянии пользоваться поисковой строкой браузера. Современное самообразование позволяет студенту держать хороший уровень по ряду дисциплин. Поэтому так важно пускать в ход новые педагогические технологии, чтобы студент сам мог оценить влияние преподавательской деятельности на скорость получения им новых навыков и отчетливо понимал преимущество обучения под взглядом опытного ментора.

СУЩНОСТЬ ИГРОПЕДАГОГИКИ

Игропедагогика — это игровая методика с участием детей или взрослых, в которую заложен образовательный компонент. Ведь запоминать, учить и анализировать всегда легче и веселее в процессе игры. Организовать продуктивный образовательный процесс с элементами игр — задача, обеспечивающая развитие индивидуальных способностей обучающихся [1].

Игра, как неотъемлемая часть человеческого бытия, с древних времен привлекала внимание мыслителей, философов и ученых из разных областей научного знания [2].

Игра имеет огромное значение для развития мозга, поскольку дает возможность окунуться в новые эмоции, роли и поступки. Возникновение игровой ситуации на занятии способно создать образовательную среду, в которой нет необходимости идти к заранее известному результату. В такой обстановке легче проявляются личные качества, приобретаются новые навыки, постепенно уходят страхи, что позволяет преодолевать препятствия и вырабатывать нестандартные решения. В процессе игры создаются новые нейронные связи, которые ответственны за передачу импульсов (рис. 1).

Внутри игрового процесса находится игропедагог, который совмещает функции режиссера, модератора, сценариста, организатора и ведущего.



Рис. 1. Карточки для выражения субъектности в начале занятия

Сам педагог выступает в роли некоего персонажа, что способствует созданию более доверительной и неформальной атмосферы. В такой среде участникам легче преодолеть свои страхи и попробовать что-то новое. Проблемы в данном случае моделируются через образы и преподносятся в игровой форме. В этом процессе игропедагог подвергает анализу действия и игроков, и свои, а также ход игры. В игропедагогической деятельности можно делать разные акценты, например на личностные качества игроков, развитие их мышления, специфику взаимодействия в группе, а также совмещать все эти аспекты [3].

Одной из важных игропедагогических технологий выступает целеполагание. Знание механизмов целеполагания необходимо педагогам как для оценки собственной деятельности (сформированность универсальных компетенций: критичность мышления, самоорганизация и саморазвитие), так и для оценки деятельности обучаемых (сформированность общепрофессиональных компетенций, контроль и оценка формирования результатов образования) [4].

Определение целей и их достижение делает нашу жизнь осознанной, без целеполагания невозможно развиваться и двигаться вперед [2]. В основе выбора цели и ее достижения лежат потребности личности, которые и будут, на наш взгляд, задавать направление движения и определять мотивацию. Только активные действия и конкретика сделают человека счастливым. Очевидно, что процесс целеполагания непрерывный, так как при достижении определенной цели будут появляться новые идеи.

Попытка внедрить технологию в учебный процесс при проведении практического занятия на тему «Стили руководства» привела к тому, что обучающиеся продемонстрировали высокую вовлеченность, позабыв, что это игра. Автором было представлено членам группы проблемное задание, т.е. перед участниками игры ставилась задача поиска, а точнее изобретения нового способа решения обсуждаемой проблемы, причем это надо было сделать, используя разные стили руководства [5].

Деловая игра способствовала закреплению знаний и умений, а также проявлению демонстрации

лидерских качеств и организаторских способностей, умению сконцентрироваться на достижении определенной цели [6].

Последовательность определения целей способствует движению личности вперед. Человек должен осознать, что он хочет и как ему этого добиться. Стив Джобс как-то сказал, что работать надо не двенадцать часов в день, а головой [7]. Думаю, что он имел в виду важность целей, планов. Сначала человек ставит перед собой цель, а потом думает, какие шаги нужно сделать в этом направлении, и это придает ему уверенность.

Если нет целеполагания, то личность просто «плывет по течению», руководствуясь чужими целями. Осознанность и счастье в жизни даст последовательная цепочка заданных целей, которые реально выполнимы. Данная технология сможет также помочь тем, кто еще не нашел себя в этой жизни.

Немаловажной технологией является и конфликтология. Конфликт (в переводе с лат. — столкновение) — это отсутствие согласия между сторонами, схватка, спор, где у каждой из сторон свои позиции и цели, несовместимые друг с другом.

Корни конфликтологии уходят в глубокую древность. Еще Конфуций в своих изречениях утверждал, что злобу и заносчивость, а с ними и конфликты, порождают неравенство и несхожесть людей [8].

Если вы начинаете спор с позиции «над», то даете выход наружу эмоциям, часто не задумываясь в пылу отстаивания своей позиции, как выглядите в глазах собеседника. Надо пытаться занять позицию «под», т.е. представить себя на месте противника. Можно проиграть в своем воображении конфликтную ситуацию, задав себе вопрос: «Какие впечатления от вас получил противник?». К собеседнику необходимо подходить как к равноправному человеку.

В игропедагогике конфликтология часто применяется при работе в командах, что позволяет не скатиться в конфликт, а найти разумный выход из конфликтной ситуации [2].

Конфликт может быть полезен, так как показывает наш уровень зрелости, порядочность, прояв-

ляет ценностные ориентации и истинные мотивы, а также повышает уровень устойчивости к стрессовым факторам.

Критическое мышление помогает при выборе источников, на которые можно опираться во время игрового процесса, учит видеть причинно-следственные связи, обобщать и структурировать информацию, аргументировать свою позицию и видеть слабые места в позиции студентов. Оно дает возможность выбрать оптимальный вариант действий, избежать серьезных ошибок или быстро найти способ их исправления [6].

Хотелось бы несколько слов сказать о технологии благодарности. Ее суть заключается в том, что педагог благодарит окружающих и собственным примером показывает обучающимся благодарность к собственному окружению. Вначале это не совсем понятно, как можно благодарить все, что окружает тебя. Внутри ощущается даже некий протест. Надо попробовать благодарить «на автомате», позже придет опыт, и благодарность будет исходить от всего сердца [1].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Можно сделать вывод, что игропедагогические технологии — это деятельность в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Они строятся как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем [1].

Игропедагогические технологии являются ценным средством активизации познавательной деятельности, они стимулируют психические процессы, вызывают у обучающихся живой интерес к процессу познания. С их помощью преодолеваются значительные трудности, развиваются способности и умения. Игровые технологии помогают сделать любой учебный материал увлекательным, способны вызвать у обучающихся удовлетворение, создают на занятии рабочее настроение, облегчают процесс усвоения знаний [9].

В конце занятия с применением игропедагогических технологий рефлексию можно определить с помощью различных карточек. На рис. 2 предлагается оценить занятие с помощью ладони.

Вы видите ладошку, каждый палец — это какая-то позиция, по ней необходимо высказать свое мнение:

- большой — для меня это было важно и интересно;
- указательный — я получил конкретные знания;
- средний — мне было трудно (не понравилось);

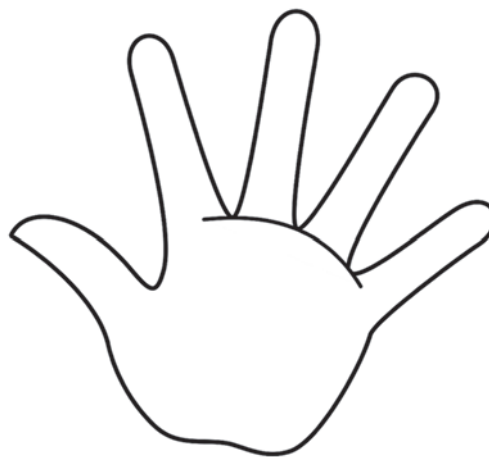


Рис. 2. Выражение рефлексии в конце занятия

- безымянный — моя оценка психологической атмосферы (психологическая обстановка была положительная или напряженная);
- мизинец — для меня было недостаточно (времени на ..., недостаточно информации по какому-то вопросу).

Игра на самом деле способна решить много актуальных задач, стать ответом на новые вызовы реальности. Но только при условии ее системной организации и профессиональной реализации [1].

Главное для современного преподавателя — соответствие времени. Если быстро меняются методы и процессы обучения, то и реакция на это должна быть соответствующей. Обмен опытом с коллегами, самообучение и внедрение новых педагогических технологий — неотъемлемые атрибуты преподавательской деятельности, которые способствуют развитию профессиональных навыков, тем самым повышая качество образовательного процесса. Для большинства современных педагогов очевидно, что работать по-старому уже нельзя [10].

Преимущества применения новых образовательных технологий, в частности игропедагогических, в СПО состоят в том, что меняются функции преподавателя и студента, преподаватель становится консультантом, а студентам предоставляется большая самостоятельность в выборе путей усвоения учебного материала [11].

Обучение будущих специалистов-железнодорожников с применением игропедагогики позволит развить у них профессиональные знания, умения и навыки, которые помогут компании ОАО «РЖД» эффективнее достигать поставленных целей. Использование игропедагогических технологий, наряду с повышением уровня знаний, поможет отработать механизм действия в нестандартных ситуациях и поспособствовать приобретению навыков работы в команде, что в конечном итоге имеет свои плюсы как для работников, так и для работодателей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Денисенко (Скуратова) Е. Игропедагогика. 1 часть. Как раскрыть личность и дать личности успешное будущее. М.: ЛитРес, 2020 150 с.
2. Ушатикова И.И. Игропедагогика: учебное пособие. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. 144 с.
3. Клименко И.С., Ищенко А.Н. Активные методы обучения: практикум по интерактивным технологиям: учебное пособие. Пенза: Изд-во ПФ СКФУ, 2018. 171 с.
4. Дворяткина С.Н., Карапетян В.С., Розанова С.А. Множественность целеполагания в педагогической деятельности: математика на шахматной доске // Высшее образование в России. 2019. Т. 28. № 4. С. 81–92.
5. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005.
6. Захарова И.Ю., Моржина Е.В. Игровая педагогика. Таблица развития, подбор и описание игр. М.: Тервинф, 2018. 151 с.
7. Айзексон У. Стив Джобс. М.: АСТ Астрель, 2020. 688 с.
8. Хохлов А.С. Конфликтология. История. Теория. Практика: учебное пособие. Самара: СФ ГБОУ ВПО МГПУ, 2014. 312 с.
9. Факторович А.А. Педагогические технологии: учебное пособие. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2021. 128 с.
10. Васильева Т.С. ФГОС нового поколения о целеполагании в педагогике // Теория и практика образования в современном мире: материалы V Международной научной конференции. 2014. С. 124–126.
11. Зверева Н.А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании // Инновационные педагогические технологии: материалы II Международной научной конференции. 2015. С. 161–164.

REFERENCES

1. Denisenko (Skuratova) E. *Game pedagogy. 1 part. How to reveal personality and give personality a successful future*. Moscow, LitRes, 2020;186. (In Russ.).
2. Ushatikova I.I. *Game pedagogy: textbook*. Cheboksary, CNS Interactive Plus, 2019;144. (In Russ.).
3. Klimenko I.S., Ishchenko A.N. *Active teaching methods: workshop on interactive technologies: textbook*. Pyatigorsk, Publishing House of PF NCFU, 2018;171. (In Russ.).
4. Dvoryatkina S.N., Karapetyan V.S., Rozanova S.A. The plurality of goal-setting in pedagogical activity: integration of mathematics on a chessboard. *Higher Education in Russia*. 2019;28(4):81–92. (In Russ.).
5. Selevko G.K. *Encyclopedia of educational technologies*. Vol. 1. Moscow, Public Education, 2005. (In Russ.).
6. Zakharova I.Yu., Morzhina E.V. *Game pedagogy. Development table, selection and description of games*. Moscow, Terevinf, 2018;152. (In Russ.).
7. Isaacson W. *Steve Jobs*. Moscow, AST Astrel, 2020;688. (In Russ.).
8. Khokhlov A.S. *Conflictology. History. Theory. Practice: textbook*. Samara, SF GBOU VPO MSPU, 2014;312. (In Russ.).
9. Faktorovich A.A. *Pedagogical technologies: a textbook for secondary vocational education*. 2nd ed. Moscow, Yurait Publishing House, 2021;128. (In Russ.).
10. Vasilyeva T.S. FGOS of the new generation on goal-setting in pedagogy. *Theory and practice of education in the modern world: materials of the V International Scientific Conference*. 2014;124–126. (In Russ.).
11. Zvereva N.A. Application of modern pedagogical technologies in secondary vocational education. *Innovative pedagogical technologies: materials of the II International Scientific Conference*. 2015;161–164. (In Russ.).

Об авторе

Елена Алексеевна Голубева — преподаватель; Елецкий техникум железнодорожного транспорта — филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ЕТЖТ — филиал РГУПС); 399773, г. Елец, ул. Вермишева, д. 12; metod-kab.etjt@yandex.ru.

Bionotes

Elena A. Golubeva — lecturer; Yelets College of Railway Transport — branch of Rostov State Transport University; 12 Vermisheva st., Yelets, 399773, Russian Federation; metod-kab.etjt@yandex.ru.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 05.03.2022; одобрена после рецензирования 26.04.2022; принята к публикации 30.08.2022.
The article was submitted 05.03.2022; approved after reviewing 26.04.2022; accepted for publication 30.08.2022.