Научная статья

Original article

УДК 371.3

DOI 10.55186/26584964_2022_5_6_12

СУЩНОСТЬ И ФУНКЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ГОТОВНОСТИ КОНКУРЕНТОСПОСОБНЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ

THE ESSENCE AND FUNCTIONS OF GAMING TECHNOLOGIES AS A PEDAGOGICAL MEANS OF FORMING THE READINESS OF COMPETITIVE SPECIALISTS

Алексей Владимирович Сальков, Кандидат педагогических наук, доцент «Сургутский государственный университет» (628400 Россия, г. Сургут, ул. пр. Ленина , д. 1), тел. 8 (922) 658 62 41, ORCID: http://orcid.org/ 0000-0000-0000-0000, avsalkov@list.ru

Наиля Наильевна Паклинова, Магистрант, «Сургутский государственный университет» (628400 Россия, г. Сургут, ул. пр. Ленина , д. 1), тел. 8 (922) 658 62 41, ORCID: http://orcid.org/ 0000-0000-0000-0000, avsalkov@list.ru

Alexey V. Salkov, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor "Surgut State University" (1,Lenin st., Surgut, 628400 Russia), tel. 8 (922) 658 62 41, ORCID: http://orcid.org / 0000-0000-0000-0000, avsalkov@list.ru

Naila N. Paklinova, Master's student, Surgut State University (1,Lenin st., Surgut, 628400 Russia), tel. 8 (922) 658 62 41, ORCID: http://orcid.org / 0000-0000-0000-0000, avsalkov@list.ru

Аннотация. Игровые технологии. Почему они вновь стали так популярны, почему после множества испробованных вариантов форм и методик проведения обучения мы снова вернулись к играм.

Abstract. Gaming technologies. Why have they become so popular again, why, after many tried variants of forms and methods of teaching, we have returned to the games again.

Ключевые слова: методика, предметы, формы, обучение, окружающие предметы, процесс.

Keywords: methodology, objects, forms, training, surrounding objects, process.

Обучение в игре, это то, с чего начинается жизнь человека его познание мира познание самого себя и своего места в этом мире. Младенец в игре постигает осязает и осознает окружающие предметы, формы, звуки, цвета. Получается, что самая принимаемая организмом форма обучения для человека, это игровая, в игре процесс происходит естественным путем, наша психика и разум принимает игру, как часть процесса жизнедеятельности. Человеку свойственно играть, это что мы впитываем с молоком матери, это то, через что проходит обучение в первые годы жизни человека. Игровой процесс применяется в дошкольной педагогике, как наиболее успешный для повышения у детей интереса к процессу обучения и подготовке психики к дальнейшему обучению в школе. Использование игровых технологий, позволяет выработать (приобрести) огромное количество компетенций позволяющих налаживать контакты, приобретать новые связи, успешно сотрудничать с людьми разных профессий, социальных слоев населения, разными возрастными категориями и т.д.

Современный мир стремительно меняется, появляются новые тренды, социальная ответственность бизнеса вводит такие понятия, как Impact-карьера, то есть профессиональный путь направленный на создание социальных изменений и общественного блага [1] (impact - «влиять», англ.), то есть работа со смыслом. Безусловно, для переориентации на создание общественного блага и социальные изменения необходимо обладать множеством компетенций для

принятия и понимания другого человека, его особенностей работы и открывает возможности для сотрудничества и развития, а главное для глобальных социальных изменений в обществе. Для поддержания конкурентоспособности сотрудников компании большое внимание уделяют обучению и повышению навыков сотрудников, в корпоративном образовании широко используются кейсы, ролевые и деловые игры, симуляции, тренинги, другими словами, игровые технологии.

Игровые технологии – относятся к активным методам обучения позволяющим получить обратную связь между преподавателем и обучающимся, формированию креативного мышления, коммуникативных способностей, навыков работы в команде, развитию системного мышления, гибких компетенций (soft-skills), которые очень высоко ценят работодатели. Исследователи называют системное мышление одним из самых востребованных навыков будущего, в основе которого лежат 4К компетенции: креативность, коммуникация, кооперация, критическое мышление.

В своем докладе «Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире» авторы подводят итоги многолетней совместной работе Global Education Futures и WorldSkills Russia по определению образа рабочих мест в экономике будущего и определению перечня востребованных компетенций [2]. Если в XX веке стояла задача научить людей читать, писать и основными знаниями об окружающей мире, поскольку для профессионального развития и успешной карьеры достаточно было обладать двумя- тремя навыками, то в XXI веке актуальной и приоритетной задачей является развитие большого количества базовых навыков, не говоря уже о дополнительных компетенциях. К коим относятся:

- Концентрация и управление вниманием
- Эмоциональная грамотность
- Цифровая грамотность
- Творчество, креативность
- Экологическое мышление

- Кросскультурность
- Способность к (само)обучению[2].

Развитие вышеперечисленных навыков возможно только при соответствии требованиям времени, это непрерывное обучение, постоянное саморазвитие, умение справляться с постоянными перегрузками, социальной трансформации, владению кросскультурными коммуникациями и т.д. Многие из этих навыков возможно развить или выработать в результате постоянной работы над собой, обучению и самообучению, повышению квалификации. Именно эти задачи стоят перед учреждениями высшего и средне-специального образования, выпустить на рынок труда конкурентоспособных специалистов, обладающих гибкими компетенциями. Новые профессии, уже существующие и появляющиеся каждый день связаны со способностью придумывать новые решения или выносить собственные суждения, не опираясь на заранее заданные параметры. То есть способность генерировать идеи, креативность

Для достижения этой цели в образовательный процесс включаются методы активного обучения, среди которых:

- игровые методы (деловые игры, ролевые игры, организационно-деятельностные игры);
- кейс-стади;
- тренинги;
- методы конкретных ситуаций и т.д.

Игровые технологии активно-способствуют развитию творческого мышления, которое включает в себя аспекты новых компетенций, таких как креативность, творчество, концентрация и управление вниманием и т.д.

Специалисты, изучающие интеллект человека [3] считают, что процесс творческого мышления состоит из совокупности конвергентного мышления содержащего (логическое, последовательное, линейное) мышления, предполагающего, что существует лишь одно правильное решение проблемы и дивергентного (целостного, интуитивного, релятивного) заключающегося в поиске множества решений одной и той же проблемы [4]. Эти методы способны

развивать как раз так называемые компетенции будущего, основу развития науки, технологий, их агрегации в жизнь современного общества. Владение этими компетенциями способствуют повышения уровня профессионализма, а соответственно значимости и востребованности работодателями на рынке труда.

Литература

1. Работа со смыслом: на кого и где учиться, чтобы менять мир к лучшему. — Текст : электронный // РБК Тренды : [сайт]. — URL: https://trends.rbc.ru/trends/social/5edfb2ca9a79473791f6c5a3?page=tag&nick=social_resource&from=infinityscroll (дата обращения: 30.03.2022).
2. Образование для сложного общества. Образовательные экосистемы для общественной трансформации. Доклад Global Education Futures «Образование для сложного мира: зачем, чему и как» / авт.-сост. Е. Лошкарева, П. Лукша, И. Ниненко, И.Смагин, Д. Судаков. – М.: Русский учебник, 2018. – 212 с.
3. Либина А. Совладающий интеллект: человек в сложной жизненной ситуации. – Litres, 2018.
4. Лапыгин, Ю. Н. Методы активного обучения : Учебник и практикум / Ю. Н. Лапыгин. – 1-е изд.. – Москва : Издательство Юрайт, 2017. – 248 с. – (Образовательный процесс). – ISBN 978-5-534-02216-2.

References

1. Work with meaning: who and where to study to change the world for the better. — Text : electronic // RBC Trends : [website]. — URL: https://trends.rbc.ru/trends/social/5edfb2ca9a79473791f6c5a3?page=tag&nick=social_resource&from=infinityscroll (accessed: 30.03.2022).
2. Education for a complex society. Educational ecosystems for social transformation. Report of Global Education Futures "Education for a complex world: why, what and how" / author-comp. E. Loshkareva, P. Luksha, I. Ninenko, I.Smagin, D. Sudakov. – M.: Russian textbook, 2018. – 212 p.
3. Libina A. Coping intelligence: a person in a difficult life situation. - Liters, 2018.

4. Lapygin, Yu. N. Methods of active learning : Textbook and workshop / Yu. N. Lapygin. – 1st ed.. – Moscow : Yurayt Publishing House, 2017. - 248 p. – (Educational process). – ISBN 978-5-534-02216-2.

© А.В. Сальков, Н.Н. Паклинова, 2022 Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №6/2022.

Для цитирования: А.В. Сальков, Н.Н. Паклинова Сущность и функции игровых технологий как педагогического средства формирования готовности конкурентоспособных специалистов// Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №6/2022.