

## Список литературы

1. *Белицкая Е. В.* Тьюторская система обучения в современном образовании Англии: автореферат диссертации ... кандидата педагогических наук / Е. В. Белицкая. Волгоград, 2012. 20 с.
2. *Ковалева Т. М.* Основы тьюторского сопровождения в общем образовании: лекции 1–4 / Т. М. Ковалева. Москва: Первое сентября, 2010. 56 с.
3. *Мареев В. И.* Тьюторинг в аспекте проблемного поля управления качеством образования современного вуза / В. И. Мареев, Н. К. Карпова // Известия Южного федерального университета. Серия: Педагогические науки. 2010. № 12. С. 69–78.
4. *Национальная идея России*: в 6 томах. Москва: Научный эксперт, 2012. Т. 1. 752 с.
5. *О национальном плане действий в интересах детей Российской Федерации* // Педагогика. 2012. № 5. С. 3–17
6. *Шумакова К. С.* Тьюторинг как форма повышения квалификации педагогов / К. С. Шумакова // Педагогическое образование в России. 2012. № 1.

УДК 378.147.82

**Т. Б. Загоруля**

**T. B. Zagorulya**

*ФГБОУ ВО «Уральский государственный  
экономический университет», Екатеринбург  
Ural state economic university, Ekaterinburg  
tatbor.07@mail.ru*

## О ПРИМЕНЕНИИ ИГРОВЫХ ИННОВАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ

### APPLICATION OF GAMING INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN HIGHER EDUCATION

**Аннотация.** Рассматривается вопрос применения игровых инновационных педагогических технологий в высшем образовании. Преподаватель, применяющий игровые инновационные педагогические технологии, компетентно создает творческую атмосферу на учебных занятиях, владеет техниками снятия напряжения и оказания психологической поддержки обучаемым.

**Abstract.** The article discusses the application of gaming innovative pedagogical technologies in higher education. Teacher, applying gaming innovative pedagogical technologies competence creates creative atmosphere in the classroom, has a stress relieving techniques and psychological support learners.

**Ключевые слова:** инновации, традиции, игровые инновационные педагогические технологии, игротехническая компетентность.

**Keywords:** innovation, tradition, gaming innovative pedagogical technologies, gaming technology competence.

В современном отечественном образовании наблюдается сочетание традиционных и инновационных педагогических технологий. Термин «инновация» (позднелат. *innovation*, англ. *innovation* – нововведение), вошедший в употребление еще в 1930-е гг.

в качестве социологического, был связан с идеей диффузии культурных феноменов. Новые подходы к определению инновации возникают в разных областях жизни и познания, включая педагогику и образование.

Первоначально в социологии образования инновации продолжали противопоставляться традициям. Мы полагаем, что более продуктивно рассматривать инновации в отношениях преемственности и взаимосвязи с традициями. И подчеркиваем ценность этого подхода в контексте целостного восприятия российской образовательной среды, имеющей, с одной стороны, богатые традиции и, с другой – значительные, пока еще не исследованные ресурсы использования инноваций в личностно ориентированной модели на основе компетентностного, деятельностного и технологического подходов.

Заметим, что систематическое применение инновационных педагогических технологий предъявляет к преподавателю высокие требования, так как от него требуется высокий уровень профессиональной компетентности. К тому же он выполняет порой несвойственные ему функции психолога-фасилитатора, игротехника, эксперта и т. д.

Каждый из видов профессиональной деятельности преподавателя требует постоянного развития свойств инновационной личности и развития компетенций: коммуникативной компетентности (педагогу необходимо использовать навыки активного рефлексивного слушания и задавания вопросов); интерактивной компетентности (способность организовать интерактивное, эффективное взаимодействие обучаемых на основе интенсивных технологий; умение управлять командной работой); перцептивной компетентности (умение научить правильному восприятию обучаемыми друг друга, формированию благоприятного первого впечатления и взаимопонимания на эмоциональном и когнитивном уровнях); игротехнической компетентности (специальные знания и умения по интенсивным интерактивным технологиям: знание разновидностей интенсивных технологий и технологий игрового моделирования, подготовка, проведение, анализ и оценка результативности игровых технологий, использование техник обратной связи, подведение итогов).

В настоящее время дидактика высшей школы использует богатый арсенал инновационных технологий, непосредственно влияющих на становление и развитие инновационной культуры студентов и преподавателей. Проведя контент-анализ рабочих программ учебных дисциплин «Коммуникативные технологии», «Менеджмент», «Организационное поведение» (ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет»), мы выявили, что учебный материал и сам процесс изучения данных дисциплин обладают необходимым педагогическим потенциалом. При этом подчеркнем, что образовательный процесс также обладает потенциалом развития у студентов свойств личности как носителей инновационной культуры. Это касается содержания и методов его изучения, применяемых педагогических технологий, а также характера взаимодействия всех участников образовательного процесса.

Рассматривая применение игровых инновационных педагогических технологий, ссылаемся на А. П. Панфилову, согласно исследованию которой отечественная история развития и применения деловых игр насчитывает почти восемьдесят лет [1, с. 4]. Несмотря на это, многие игровые технологии и сегодня не освоены в массовой практике обучения студентов, а некоторые преподаватели относят их к современным инновационным, недавно используемым в вузовском обучении. Рассматривая игровые технологии в обучении, мы обращаемся к природе человека.

В природе человека мы выделяем какие-либо особенности, например, «*homo sapiens*/человек разумный», «*homo faber*/человек работающий», «*homo ridens*/человек

смеющийся», «homo ludens/человек играющий». Природу человека играющего рассматривает нидерландский ученый Й. Хейзинга в своей работе «Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры». Игра, по его мнению, носит супралогический характер, сверхлогический характер. Играет и ребенок, и взрослый человек, даже животное. Различным сферам деятельности человека свойственна игра, некоторые виды деятельности зарождались в игровой форме: и религия, и искусство, и право. Й. Хейзинга полагает, что игра имеет свои правила, свои признаки: игра свободна, она есть свобода; игра не есть обыденная жизнь и жизнь как таковая; игра начинается и заканчивается («разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени); игра творит порядок, «собственный и безусловный»; игра находится в области эстетического и определяется в понятиях прекрасного; когда игра сыграна, она остается в памяти как культурная форма. Игра «необходима индивиду как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей – короче, необходима как культурная функция. Игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития», – заключает Й. Хейзинга [2, с. 19].

Что дает игра в образовании, а именно в вузовском образовании? Так прогнозируем результат обучения и развития: развитие критического мышления, креативных способностей, самостоятельности, умение давать аргументированные ответы на вопросы.

Далее остановимся на собственном опыте применения инновационной педагогической технологии, позволяющей развивать инновационную культуру личности и студента, и преподавателя (на занятиях по дисциплине «Коммуникативные технологии» в ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет»). Это деловая игра «Флэш-опрос». Цели: в игровой форме актуализировать знания студентов, полученные ими в процессе изучения дисциплины; способствовать развитию креативного мышления, самоорганизации и саморегуляции, формированию публичного «Я». На занятии студенты выбирают арбитра, все участники делятся на 2 команды. Каждая команда выбирает капитана. Преподаватель заранее готовит по 5–6 изученным темам учебной дисциплины вопросы различной степени сложности, распределяет их по цветовому спектру. Каждый из ответов на вопрос оценивается в баллах в зависимости от сложности вопроса. Например, оранжевый цвет – самый сложный вопрос (10 баллов), синий – средней сложности (7 баллов), зеленый – легкий вопрос (5 баллов). На доске нужно закрепить 3 цветовые таблицы с указанием номеров вопросов (каждая цветовая таблица может включать от 15 до 18 вопросов). Команды отвечают на вопросы поочередно. Представитель команды вытягивает номер вопроса, например, из сундучка. Арбитр зачитывает вопрос, затем в таблице этот вопрос закрывает желтым листом. Игрок отвечает на вопрос, другие представители команды могут дополнять (за дополнения – 1 балл). Если первый игрок не знает ответа, то любой из команды может ответить. Если никто не знает, то арбитр зачитывает правильный ответ. Арбитр считает баллы, записывает их в бланк. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем.

Так, использование инновационных педагогических технологий в образовательном пространстве вуза способствует развитию свойств инновационной личности и студента, и преподавателя, повышению мотивированности к инновациям, инновационной восприимчивости, креативности, ассертивности, самостоятельности в принятии решений, инициативности, ответственности.

## Список литературы

1. *Панфилова А. П.* Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учебное пособие / А. П. Панфилова; под ред. И. Б. Куделько. Москва: Академия, 2009. 192 с.
2. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга. Москва, 1992. 377 с.

УДК 378.147.88:378.167.114

**А. В. Киселева**

**A. V. Kiseleva**

*ФГБОУ ВО «Уральский государственный  
архитектурно-художественный университет», Екатеринбург  
Ural state university of architecture and art, Ekaterinburg  
kav.7311@mail.ru*

### **РАБОТА С ПЕРВОИСТОЧНИКАМИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ КАК ФОРМА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

### **WORKING WITH PRIMARY SOURCES WHEN STUDYING DISCIPLINE AS A FORM OF INDEPENDENT WORK OF STUDENTS**

**Аннотация.** Предложены приемы самостоятельной работы над первоисточниками при изучении дисциплин в высшем учебном заведении, которые способствуют активизации мыслительной и познавательной деятельности, а также заинтересованности студентов в изучаемом материале.

**Abstract.** Some techniques of students' independent work with source materials while studying at higher educational institutions are suggested. They activate students' mental and cognitive activity and stimulate their interest in information under study.

**Ключевые слова:** самостоятельная работа студентов, мыслительная и познавательная деятельность, опорное знание.

**Keywords:** independent work of students, mental and cognitive activity, the source, supporting knowledge.

Важнейшая задача высшего образования на современном этапе научно-технического прогресса заключается не только в накоплении знаний, но в большей степени в обучении самостоятельному приобретению знания, т. е. перед педагогом стоит задача научить студента учиться и развить его познавательную активность. И если цель познавательной деятельности объективно имеет социальную направленность, то субъективно она не всегда и не полностью осознается студентами, тем более младших курсов, поскольку у них еще не сформировался навык самостоятельно осваивать материал. Сделать изучаемый материал интересным для каждого студента, создать атмосферу вовлеченности в научный процесс – важнейшая задача педагогической деятельности. Решению данной проблемы способствуют два взаимосвязанных способа: активизация мыслительной деятельности и организация самостоятельной работы студентов [2].

В учебном курсе любой дисциплины всегда необходим информационный материал, без которого невозможно создание опорного знания. Таким информационным материалом