

всероссийской научно-практической конференции, Екатеринбург, 13–14 марта 2014 г. Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет. 2014. С. 296–301.

УДК 364-43:378.147.82

Т. Ю. Основина  
T. Y. Osnovina

*Нишнетагильский государственный социально-педагогический институт  
(филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный  
профессионально-педагогический университет», Нижний Тагил  
Nizhny Tagil State Socio-Pedagogical Institute (branch)  
of the Russian State Vocational Pedagogical University, Nizhny Tagil  
podakatr@yandex.ru*

## ИГРА КАК КОММУНИКАТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПОГРУЖЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ

### THE GAME AS A COMMUNICATIVE TECHNOLOGY OF IMMERSION IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF SOCIAL WORK

**Аннотация.** Представлена актуальность игровых технологий для организации учебного процесса педагогом-игропрактиком в социально-профессиональном обучении.

**Annotation.** The relevance of gaming technologies for the organization of the educational process by a teacher-igropracticum in socio-professional training is presented.

**Ключевые слова:** Игра, педагог-игропрактик, социальная работа, технология.

**Keywords:** Game, teacher-igropractor, social work, technology.

Современное образовательное пространство способно успешно решать комплексную задачу формирования социально зрелой личности через выстраивание развивающей, воспитывающей среды, предоставляя обучающимся возможность совершенствоваться в профессиональном плане, стать социально активными в своей профессии. Игровые технологии в нем используются, прежде всего, с целью активизации умственных усилий студентов и обмена накопленными знаниями. С помощью игрового эффекта можно снять психологическую зажатость студента при выполнении профессиональных функций. Вводить игру в образовательное пространство ради игры не рационально. Игра требует время, подготовки и соответствующей квалификации педагога игро-мастера.

В «Атласе новых профессий» игромастер (игротехник) описывается как «специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов» [1]. Лопатинская определяет деятельность игротехника как систему осознанных, целесообразных действий по конструированию, реализации и оценке игропроцесса, направленного на достижение актуальной цели усвоения обучающимися знаний и умений, а также осуществление педагогической рефлексии, способствующей профессионально-педагогическому росту преподавателя как игротехника [2, с. 63].

Внедрение новых технологий предъявляет к преподавателю такие требования, которые заставляют его одновременно выступать в разных ролях и демонстрировать разные виды компетентности. Н. Н. Шуть выделил пять типов педагога-игромастера: человек-пульсар, человек-тестер, человек-импровизатор, творческий исследователь и человек-смех [4, с. 15].

Современные игровые технологии могут содействовать приобретению профессиональных компетенций, навыков взаимодействия, успешной социализации выпускника в профессиональную среду, освоению студентами базовых социальных ценностей, расширению коммуникативного опыта, в том числе средствами профессиональных проб и практик в игре. Игровое моделирование – исследование каких-либо педагогиче-

ских явлений, процессов или различных педагогических систем путем построения и изучения их моделей с целью дальнейшего их применения в педагогической практике, использование моделей в игровой ситуации для определения поведения и характеристик реальных систем и явлений в процессе игры [3, с. 55].

Игровая деятельность студентов должна быть структурирована в соответствии с целями и задачами обучения, для формирования профессиональных компетенций в том числе и коммуникативных:

- способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений (УК-2.);

- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3);

- способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации (УК-4);

- способен применять современные ИКТ в профессиональной деятельности в сфере социальной работы (ОПК-1);

- способен к организации оказания социально-бытовых, социально-медицинских, социально-психологических, социально-педагогических, социально-правовых, социально-экономических, социально-реабилитационных услуг, услуг по социальному сопровождению граждан, а также мер социальной поддержки (ПК-1);

- способен к обеспечению комплексного взаимодействия с другими специалистами, учреждениями, организациями и сообществами по оказанию помощи в преодолении трудной жизненной ситуации гражданина и мер по предупреждению ее ухудшения (ПК-4.);

- способен к организационно-управленческой работе в подразделениях организаций, реализующих меры социальной защиты граждан (ПК-6).

Бакалавр социальной работы готовится к следующим видам профессиональной деятельности:

- социально-технологическая (разработка и применение социальных технологий, обеспечение высокой культуры технологий социальной защиты и обслуживания населения);

- организационно-управленческая (определение и конкретизация задач деятельности социальных работников);

- исследовательская (анализ, диагностика, прогнозирование, проектирование и моделирование социальных процессов в системе социальной защиты населения);

- социально-проектная (участие в разработке социальных проектов в рамках мероприятий государственной и корпоративной социальной политики) [5, с. 5].

При этом многие игры универсальны, и подходят для проведения в рамках разных дисциплин по социальной работе со студентами с первого по четвертый курс. Необходимую направленность игре придают целевые установки дисциплины.

В большинстве тренинговых игр, направленных на отработку профкомпетенций есть определенный сюжет (разыгрываемая рабочая ситуация). Через него педагог-игромастер ставит студентов перед различными профиспытаниями. Преодолевая их, они получают знания, умения, профессиональный и коммуникативный опыт.

Основное требование к разработке игрового поля для студентов профиля «Управление и предпринимательство в социальной сфере», что бы сюжетная линия была связана с профессией, бизнесом, управленческой деятельностью или деятельностью профильной социальной организации. Второе требование, игра всегда должна содержать «легенду» социального события или кейс с социальной проблемой клиента. Тогда игра дает студентам временно выйти из рамок обыденной жизни в сферу их будущей профессиональной деятельности, помогая активизировать их творческий потен-

циал на решение профессиональных задач, переключить свое личное «не знаю» и «не могу» на коллективные возможности.

Ролевой потенциал игрового поля дает возможность получить или вспомнить приобретенный на практике опыт, для последующей трансформации в заданного персонажа игры (специалиста социальной работы, клиента, руководителя организации, партнера, представителя власти) при анализе игрового хода. На этом этапе студенты примеряют на себя выбранную или назначенную по ходу игры роль и демонстрируют соответствующее им, по их мнению, профессиональное поведение, которое может быть поправлено другими участниками игры в ходе профессиональной дискуссии.

Сюжетная линия игрового пространства может быть связана с рабочей атмосферой организации или несколькими группами клиентов. Например, в качестве «легенды» может быть открытие нового социального учреждения или продвижение новой социальной услуги или конфликтная ситуация, требующая медиативного вмешательства специалиста.

Условия игры определяют будет ли она командной или персонажем будет выступать каждый студент отдельно. Соответственно целевым фоном игры будет командообразование или соревновательный эффект. Независимо от этого игровые ситуации способствуют раскрытию и совершенствованию профессионального потенциала, возможности самовыражения и осознания себя в конкретной профессии. Погружение в профессиональную игровую ситуацию вызывает подлинные эмоции и повышают групповую динамику, формирует профессиональные компетенции в более короткий срок.

С помощью игры студента можно подготовить теоретически и эмоционально к выполнению профессиональных задач, так как разыгрываемые в игре ситуации близки к профессиональной жизни или могут быть взяты реальные профессиональные кейсы. В процессе прохождения игры отрабатываются функциональные взаимодействия, выработываются модели решения профессиональных задач для дальнейшего использования в практике социальной работы.

Игра приносит в обучение элемент свободы и творчества, вдохновляет, создает все условия для самораскрытия, придает учебному процессу привлекательность, повышает его интенсивность, помогает проверить знания и диагностировать «узкие места» для последующей проработки. Это оптимальный способ увлечь студентов выбранной ими профессиональной деятельностью и ключевой инструмент деятельности педагога игропрактика, приемлемый для любой студенческой аудитории.

#### **Список литературы**

1. *Атлас* новых профессий. URL: <http://atlas100.ru/>.
2. *Лопатинская В. В.* Психолого-педагогическая структура игротехнической деятельности преподавателя вуза как основа модели преподавателя-игротехника // *Ученые записки Российского государственного социального университета*. 2012. № 4 (104). С. 60–67.
3. *Фоминых М. В.* Опыт применения игрового моделирования в процессе развития педагогических способностей студентов // *Образование и наука*. 2010. № 5 (73). С. 52–62.
4. *Шуть Н. Н.* Волшебные ключи игромастера. URL: <http://setilab.ru/modules/article/view.article.php>.
5. *Федеральный* государственный образовательный стандарт высшего образования. Бакалавриат. Направление подготовки. Социальная работа. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_194219/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_194219/).