

УДК 37.032

DOI: 10.26140/anip-2021-1001-0047

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ОБУЧЕНИИ БАКАЛАВРОВ НАПРАВЛЕНИЯ «СЕРВИС»

© Автор(ы) 2021
SPIN: 8968-4296,
AuthorID: 508160

МЕТЛЯЕВА Татьяна Викторовна, кандидат культурологии,
доцент кафедры «Дизайна и технологий»

ВАСИЛЬЕВА Екатерина Ивановна, магистрант

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
(690014, Россия, Владивосток, улица Гоголя, 41, e-mail: kate8vasileva8@gmail.com)*

Аннотация. Статья посвящена анализу использования игровых технологий в процессе обучения студентов-бакалавров направления «Сервис» Владивостокского государственного университета экономики и сервиса (ВГУЭС). Рассматриваются особенности понимания игровой деятельности в научной литературе, роль и место игры в образовательном процессе. В своей практической деятельности авторы делают упор на такой вид взаимодействия со студентами, как игровой тренинг. Данный вид работы в процессе обучения позволяет смоделировать реальную ситуацию, в которой студенты могут сформировать и наработать необходимые профессиональные навыки и получить опыт работы с людьми, а также понять специфику будущей профессии. Благодаря своим возможностям, игровые тренинги привлекают внимание различных специалистов для работы со студентами. Опираясь на результаты социологического исследования среди студентов-первокурсников и выпускников данного направления, авторами статьи были сделаны выводы об эффективном использовании игровых технологий в процессе обучения. Помимо этого, авторы отмечают, что игровые приемы в процессе обучения студентов-имиджмейкеров позволяют развивать важные и необходимые профессиональные качества, такие как: креативность, умение раскрепощаться, способность понимать других людей и адаптироваться под разные ситуации общения.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, игровой тренинг, обучение, образование, креативность, имиджмейкерские услуги

USE OF GAME RECEPTIONS IN TEACHING BACHELORS OF THE DIRECTION «SERVICE»

© The Author(s) 2021

METLYAEVA Tatiana Viktorovna, candidate in cultural studies, associate professor
of the chair of design and technology

VASILEVA Ekaterina Ivanovna, undergraduate

*Vladivostok State University of Economics and Service
(690014, Russia, Vladivostok, Gogol Street 41, e-mail: kate8vasileva8@gmail.com)*

Abstract. The article is devoted to the analysis of the use of gaming technologies in the process of training undergraduate students in the “Service” direction at the Vladivostok State University of Economics and Service (VSUES). The features of understanding the game activity in the scientific literature, the role and place of the game in the educational process are considered. Authors focus on this type of interaction with students, such as game training in their practical activities. This type of work in the learning process allows you to simulate a real situation in which students can form and develop the necessary professional skills and gain experience working with people, as well as understand the specifics of a future profession. Due to its capabilities, game trainings attract the attention of various specialists to work with students. Based on the results of a sociological study among first-year students and graduates of this direction, the authors of the article made conclusions about the effective use of gaming technologies in the learning process. In addition, the authors note that gaming techniques in the process of training image-maker students allow developing important and necessary professional qualities, such as creativity, the ability to relax, the ability to understand other people and adapt to different communication situations.

Keywords: game, game technology, game training, training, education, creativity, image-maker services

ВВЕДЕНИЕ

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.

Игра – неотъемлемая часть человеческой культуры. В ходе исторического развития общества она приобретает все большее значение для формирования личности. С помощью игр дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают моральные нормы, способы практической и умственной деятельности. Однако игры существуют в жизни человека не только в детском возрасте, но и сопровождают на протяжении всей его жизни: игровые элементы пронизывают такие сферы деятельности, как трудовая, художественная, научная и другие.

Игра является своеобразным отражением отношения личности к миру и окружению. В процессе игры человек снижает внутренний контроль, абстрагируясь от реальности, заменяя действительность иллюзией. Игра необходима как детям, так и взрослым для того, чтобы дать выход эмоциям, решить жизненные проблемы и удовлетворить потребность в отдыхе. Самое ценное в игре – это те чувства и эмоциональные состояния, которые испытывает личность.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на

которых останавливаются авторы; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.

В мировой науке особенности игры и отдельные ее аспекты изучают психология, культурология, социология, философия и другие направления.

Психологический аспект игры рассматривался в работах таких ученых, как: В. Вундт [1], Ж. Пиаже [2], Л.С. Выготский [3], Д.Б. Эльконин [4]. Философскую оценку игры впервые дал И. Кант [5]. Продолжая идею Канта, Ф. Шиллер обосновал, что только в игре человек творит себя и мир, в котором живет [6]. Культурологический характер имеют работы И. Хейзинге [7], Ю.М. Лотмана, который отметил, что игра является особым типом действительности, благодаря которому возможно заменить реальную ситуацию игровой. По мнению автора, игра не разграничивает практическое и условное поведение, а способствует познанию и является одним из важных средств овладения различными жизненными ситуациями. При этом, она воспитывает необходимую для практической деятельности структуру эмоций. И игра, и искусство, как утверждает автор, преследуя серьезные цели познания мира и культуры, обладают общим свойством – условного разрешения. Они психологически представляют следование правилам, принятым в данной системе моделирования как разрешение жизненной си-

туации. Поэтому игра и искусство являются не только средством познания, но и средством отдыха. Они несут разрешение, психологически совершенно необходимое человеку [8].

В каждом научном подходе к пониманию игровой деятельности безоговорочно и повсеместно принималась (и принимается) за отправную точку мысль о том, что игра занимает важное место в жизни человека, выполняя целый ряд функций, таких как: коммуникативная, релаксационная, социализирующая, педагогическая, компенсаторная, гедонистическая и т. д. Интерес к игре как к особому виду деятельности абсолютно оправдан, так как она обеспечивает высокую эффективность в любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности. Игра как метод развития умений и навыков применяется как в индивидуальной, так и в групповой работе.

Современные исследования игровых технологий и игровых взаимодействий направлены на изучение их эффективности в педагогической практике [9-17].

Деловая, ролевая, воспитательная, познавательная и другие виды игр помогают обучающемуся быстрее освоить новый материал, погрузиться в атмосферу определенной профессиональной деятельности, разобраться, анализируя и изменяя свои действия и поступки в определенных сложных, конфликтных ситуациях. При этом, через реализацию игрового сюжета происходит взаимодействие между учащимися и педагогом [18, 19]. Главное, чтобы образовательные задачи были включены в содержание такой игры.

Отдельно стоит отметить игровые тренинги, диагностические, обучающие, развивающие возможности, которые все чаще привлекают внимание самых разных специалистов, для использования в образовательном процессе [20-23]. Такой вид взаимодействия направлен на решение различных психолого-педагогических проблем. Во время групповой работы в тренинге участники могут пополнить свои психологические знания, у них появляется новый опыт позитивного отношения к себе и к окружающим людям. В игровой форме участники получают опыт разрешения конфликтных ситуаций, грамотного взаимодействия с людьми и навыки самопрезентации. Стоит отметить, что использование активных игровых методов обучения помогает студенту активизировать интерес к учебе, что стимулирует процесс запоминания учебного материала, помогает развить и усовершенствовать полученные в ходе тренинга навыки.

Игровая форма тренинга весьма показательна. Поскольку игра является одним из основных видов деятельности человека, в тренинговых играх можно отследить развитие у участников навыков профессиональной коммуникации, и в целом готовность к работе [24, 25]. Через освоение норм и правил в игровых ситуациях, человеку проще ориентироваться в реальной практической деятельности. Игра позволяет студентам ориентироваться в правилах и культуре профессиональной коммуникации. Так же стоит отметить, что игровая деятельность человека имеет особое значение в усвоении социальных норм и установления взаимоотношений между людьми. Игровое взаимодействие предполагает восприятие и оценку различных социальных ценностей, соотнесение собственных субъективных оценок с оценкой других людей. Любая игра реализуется по строгим правилам, соблюдение которых обязательно для всех участников. Чем легче человеку следовать правилам игры, тем проще он воспринимает правила и нормы поведения в реальной жизни [26-29].

Такие важные для студентов умения и навыки, как работа в команде, умение сотрудничать, умение творчески мыслить и действовать можно активно развивать посредством игровых тренингов, ведь игра способствует созданию близких отношений между участниками, снижая напряженность и страх перед окружающими [30].

Игра, применяемая в тренинге, позволяет взрослому

человеку снять оковы внешне благопристойных и привычных социальных норм со своего внутреннего ребенка, освободить его от цензуры. В социально-психологических тренинговых играх большее значение имеет не сам процесс игры, часто дарящий участникам массу положительных эмоций и очищающий, как всякая хорошая детская игра, каналы творческой инициативы и спонтанности, а осмысление, рефлексия происходящего после игры.

МЕТОДОЛОГИЯ

Формирование цели статьи (постановка задания)

Цель: исследовать влияние игровых технологий на развитие профессиональных навыков у студентов-бакалавров. Для решения поставленной цели были определены следующие задачи:

- проанализировать виды игровых приемов, используемых в обучении бакалавров направления «Сервис», профиля «Имиджмейкерские услуги»;

- выявить какие профессиональные навыки формируются у будущих специалистов-имиджмейкеров;

РЕЗУЛЬТАТЫ

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов.

Наше эмпирическое исследование проводилось на основе анализа применения игровых технологий в образовательном процессе при обучении бакалавров направления «Сервис». Основной задачей в обучении специалистов данного направления является не только освоение приемов самопрезентации, но и эффективного общения в повседневных, корпоративных, деловых и межкультурных коммуникациях.

Помимо этого, перед выпускниками стоит задача в освоении таких навыков, как:

- работа в команде;
- управление;
- креативное мышление;
- инициативность;

Однако, опросы, проведенные среди студентов-первокурсников данного направления перед началом обучения, показали, что из 100 человек неуверенность в себе испытывает 65% опрошенных. На вопрос о своей главной проблеме в общении с людьми 50% респондентов указали неумение понимать других людей и 50% неумение адаптироваться в разных ситуациях общения. По мнению респондентов, у них отсутствуют такие важные профессиональные качества, как: креативности (30%), навык вхождения в различные роли (указали 20% опрошенных), навык работы в команде и умения брать на себя инициативу указали по 25% респондентов.



Рисунок 1 – Результаты опроса студентов-первокурсников

С целью решения этих проблем и для развития необходимых профессиональных навыков у студентов на протяжении нескольких лет в своей педагогической деятельности авторы используют игровые технологии в процессе обучения специалистов-имиджмейкеров не только на дисциплинах специализации («Технология создания имиджа», «Креативные технологии», «Актерское мастерство и анимационные программы»), но и в освоении таких дисциплин как «Речевая коммуникация»,

«Ораторское искусство».

Практические занятия на этих дисциплинах проходят:

- в форме презентации, обсуждения, дискуссии на профессиональные темы, что требует изучения дополнительного материала по психологии общения, искусству красноречия технологии продаж и др.;

- в форме заданных событийных ситуаций, планируемые с целью разрешения различных профессиональных задач, формирующих у студентов не только навыки имиджирования, но и организационные, управленческие, педагогические и другие способности;

- в игровой форме (деловая, ролевая игра, тренинг, семинар), включающей в себя исследование, тренинг и обучение. Данная форма обучения позволяет развить личностное начало у студента, воздействуя на его мотивационно-поведенческую сферу, развивая его профессиональное сознание и уверенности в себе как в личности и в профессионале «человековедческой» деятельности.

В процессе обучения специалистов направления «Сервис» мы чаще всего используем тренинговую форму (проектирование различных профессиональных ситуаций), которые представляют собой комплекс различных ситуативных этюдов, формируемых с целью отработки определенных алгоритмов действий и способов решения профессиональных задач в ходе обучения (для этого используются такие практические задания, в содержание которых можно добавлять элементы творчества).

Наряду с этим используются собственно игровые методы, характеризующиеся игровой формой взаимодействия студентов. При этом, образовательные задачи включены в содержание самой игры (деловые, ролевые игры на профессиональные темы, разрешение конфликтных ситуаций, дискуссии, презентации и др.).

Так, например, занятия по дисциплине «Технология создания имиджа» проводятся в форме ролевой игры, где одни участники выполняют роль клиентов (обратившихся к услугам имиджмейкера с целью подготовиться к переговорам, провести презентацию, поступить на работу и проч.), а другие – роль имиджмейкеров, выполняющих эту услугу. В процессе имиджирования, проходящего в форме ролевой игры, осуществляется поэтапное построение индивидуального имиджа, включая работу над речью и голосом, невербальными характеристиками поведения человека, его физиогномическими проявлениями. Отрабатываются приемы ролевого поведения в соответствующем образе и эффективного общения и взаимодействия с партнером.

Многолетняя практика работы с бакалаврами данного направления дает возможность наблюдать как использование игровых приемов в образовательном процессе, через погружение в игровую среду, способствует обретению опыта понимания другого человека, обретению коммуникативных навыков и приемов самопрезентации, умение играть разные роли в зависимости от ситуации общения, наблюдать и анализировать события и ситуации в окружающей действительности.

Анкетирование студентов, обучающихся на направлении «Сервис», профиле имиджмейкерские услуги, проводилось и по окончании обучения с целью выявления влияния игровых приемов на формирование необходимых профессиональных компетенций. Собраны мнения 100 респондентов-выпускников по данному профилю. В результате было выявлено, что неуверенность испытывают лишь 15% респондентов. На вопрос о сформировавшихся профессиональных навыках в процессе использования игровых приемов 46% респондентов выделили способность работы в команде, навыки креативности – 61%, навыки самопрезентации отметили 43% опрошенных и 38% – способность играть разные роли. Умение брать на себя ответственность и быть инициативным отметили 25% респондентов. 75% опрошенных отметили, что стало проще раскрепощаться. У 72% ис-

чезла проблема в понимании другого человека, развитие у себя способности анализировать и моделировать ситуацию общения в зависимости от обстоятельств заметили 64% опрошенных, умение выходить из любых ситуаций появилось у 34% респондентов. Были представлены и такие характеристики, которые сформировались у студентов благодаря игровым моделям в процессе обучения как: навыки взаимодействия с «трудным» партнером 26%.

Уровень развития профессиональных навыков у выпускников направления «Сервис» изображен на рисунке 2.

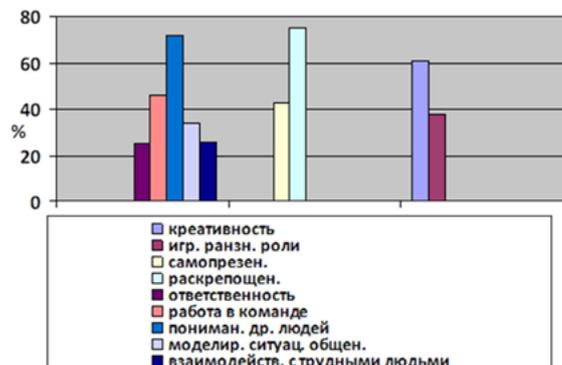


Рисунок 2 – уровень развития профессиональных навыков выпускников направления «Сервис»

Выводы исследования и перспективы дальнейших исследований данного направления

Использование игровых приемов в образовательном процессе позволяет решить следующие задачи:

- сформировать у студентов необходимые профессиональные навыки (коммуникативные, управленческие, организационные, креативные);
- обретение опыта в профессиональной деятельности.
- создать условия для отработки этих навыков;
- расширить знания студентов о выбранной профессии;

Помимо этого, игровые ситуации, организованные в рамках обучения, позволяют погрузиться в реальные условия и понять специфику будущей профессии. У студентов есть возможность в рамках семинарских занятий отработать друг на друге полученные теоретические знания, при этом по необходимости обращаясь за помощью к преподавателю. Игра в обучении позволяет создать такие условия, в которых студенты будут полностью погружены в рабочую среду, не испытывая стресса из-за возможных неудач. Непосредственное участие студентов в отработке полученных теоретических знаний на практике ведет к лучшему усвоению и закреплению материала.

Игровые приемы в процессе обучения студентов-имиджмейкеров позволяют развивать важные и необходимые профессиональные качества, такие как: креативность, умение раскрепощаться, способность понимать других людей и адаптироваться под разные ситуации общения. Именно благодаря этим качествам будущие специалисты смогут успешно осуществлять свою профессиональную деятельность и взаимодействовать с клиентами.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Вундт В. Этика. / В. Вундт. - М.: Едиториал УРСС, 2019. - 267 с.
2. Пиаже Ж. Психология интеллекта. - Избр. психол. труды / под ред. И.П. Румянцевой - М.: Просвещение, 1969. - 600 с
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии №6, 1966.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры в дошкольном возрасте: Психология личности и деятельности дошкольника. М.: Академия, 1965. 384 с.
5. Кант И. Критика способности суждения: пер. с нем. СПб., 2001. 512 с.
6. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека:

статья по эстетике. М., 1957. С. 251-359.

7. Хейзенга И. *Homo ludens*: пер. с нем. М., 1992. 416 с.
8. Лотман Ю.М. *Статьи по семиотике культуры и искусства*. СПб.: Академический проект, 2002. С. 274-293.
9. Паудяль Н.Ю. Игровые инновационные методики в профориентационной работе преподавателя // *Сервис в России и зарубежом*. [Электронный ресурс] / Н.Ю. Паудяль, Л.В. Филиндаш // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2015. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-innovatsionnyie-metodiki-v-proforientatsionnoy-rabote-prepodavatelya>
10. Якимович И.Г. Возможности использования игровых интерактивных технологий на практических занятиях в вузе // *Вестник Брянского государственного университета*. 2016 - №1, С. 381-383.
11. Ваганова О.И., Абрамова Н.С., Кутепова Л.И. Современные технологии обучения экономическим дисциплинам в вузе // *Азимут научных исследований: экономика и управление*. 2020. Т. 9. № 1 (30). С. 100-103..
12. Николаева Э.Ф., Ковалева М.А. Роль профориентационных игр в решении задач профессионального самоопределения подростков // *Гуманитарные балканские исследования*. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 40-42.
13. Бирюкова И.А., Гераскин М.И. Структурный анализ рынка олигополии на основе модели рефлексивной игры на примере телекоммуникационного рынка России // *Актуальные проблемы экономики и права*. 2017. Т. 11. № 4. С. 66-81.
14. Ушакова Е.В. Методика проведения ролевой игры по творчеству В.М.Гаршина и А.П. Чехова в процессе изучения русской литературы будущими специалистами сферы культуры и искусства // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2019. Т. 8. № 4 (29). С. 175-177.
15. Ваганова О.И., Гордеев К.С., Кутепова Л.И., Барабина И.Е. Игровые технологии обучения правовым дисциплинам // *Карельский научный журнал*. 2020. Т. 9. № 4 (33). С. 41-43.
16. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // *Балканское научное обозрение*. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 5-8.
17. Ваганова О.И., Алешугина Е.А. Психологические аспекты реализации игровых технологий // *Научный вектор Балкан*. 2020. Т. 4. № 2 (8). С. 21-24.
18. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. // *Педагогика: традиции и инновации: материалы I Международ. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.)*. — Т. 1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
19. Лазарева А.В. Игровые технологии в тренинге как фактор развития коммуникативных компетенций студентов // *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. 2013 - №8, С. 282-285.
20. Човдырова Г.С., Клименк Т.С. Методы группового развития коммуникативной компетентности у курсантов — будущих сотрудников полиции // *Психопедагогика в правоохранительных органах*. 2015 - № 1(60), С. 27-32.
21. Архипова М.П. Игровой понятийно-смысловой тренинг в гуманитарной подготовке студентов профессиональной школы // *Казанский педагогический журнал*. 2004 - №3, С. 35-41.
22. Коновалова Л.В. Формирование конфликтологической компетентности студентов вуза средствами игровых технологий // *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*. [Электронный ресурс] / Л.В. Коновалова // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2016. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-konfliktologicheskoy-kompetentnosti-studentov-vuza-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy>
23. Гридина Т.А., Берсенева А.А. Вербальная и образная составляющие тренинга креативности ребенка // *Уральский филологический вестник*. [Электронный ресурс] / Т.А. Гридина, А.А. Берсенева // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2017. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnaya-i-obraznaya-sostavlyayushchie-treninga-kreativnosti-rebenka>
24. Балина Т.Н. Развитие коммуникативной компетентности студентов-гуманитариев // *Вестник Таганрогского института управления и экономики*. [Электронный ресурс] / Т.Н. Балина // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2016. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kommunikativnoy-kompetentnosti-studentov-gumanitariyev>
25. Бухтиярова И.Н., Зубова О.Г. Роль интерактивных методов обучения в формировании профессиональных компетенций социолога // *Общество: социология, психология, педагогика*. [Электронный ресурс] / И.Н. Бухтиярова, О.Г. Зубова // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2017. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-interaktivnyh-metodov-obucheniya-v-formirovanii-professionalnyh-kompetentsiy-sotsiologa>
26. Михайлова Э.Р. Феномен состоятельности игры в процессе социализации личности // *Вестник Чувашского университета*. [Электронный ресурс] / Э.Р. Михайлова // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2008. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-sostyazatelnosti-igry-v-protsesse-sotsializatsii-lichnosti>
27. Вараксин В.Н. Игровое взаимодействие, способствующее эффективному восприятию изучаемого предмета // *Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова*. [Электронный ресурс] / В.Н. Вараксин // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт – 2014. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoe-vzaimodeystvie-sposobstvuyushee-efektivnomu-vostriyatiyu-izuchaemogo-predmeta>
28. Игнатенко Т.Ф. Эмпатия как условие игрового взаимодей-

ствия // *Карельский научный журнал*. 2016 - №1(14), С. 25-28.

29. Каминская Т.Л., Чаусов А.И. Геймификация культурной памяти: современные коммуникативные практики // *Ученые записки Новгородского государственного университета [Электронный ресурс]* / Т.Л. Каминская, А.И. Чаусов // *Электронная научная библиотека «КиберЛенинка»*. Официальный сайт. – 2018. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kulturnoy-pamyati-sovremennyye-kommunikativnyie-praktiki>
30. Мальцева Т.В., Сениашивили Е.Н., Макаренко Ю.Б. К вопросу о методическом обеспечении ролевых и деловых игр // *Профессиональное образование в России и за рубежом*. 2018 - №1(29), С. 53-58.

Статья поступила в редакцию 29.12.2020

Статья принята к публикации 27.02.2021