

УДК 37.036.5

Использование активно-игровой технологии в развитии профессиональных компетенций специалистов социально-культурного сервиса и туризма

Александр Николаевич Михайлов

Филиал Сочинского государственного университета в г. Анапе Краснодарского края,
Российская Федерация
г. Анапа, ул. Чехова, 69
Доктор педагогических наук, доцент

Аннотация. В статье обосновывается необходимость развития профессиональных компетенций студентов. Акцентируется внимание на сущности игрового метода, который обеспечивает профессиональную готовность будущих специалистов по решению новых для них задач. Представлен опыт преподавателей Сочинского государственного университета по использованию активно-игровой технологии в подготовке специалистов социально-культурного сервиса и туризма. Рассматривается педагогическая суть и эффективность игры с исполнением ролей студентами.

Ключевые слова: компетентностный подход, профессиональные компетенции, профессиональная деятельность, профессиональная готовность будущего специалиста, активные методы обучения, игровой метод обучения.

Введение. В настоящее время образование наряду со средствами массовой коммуникации, формальным и неформальным общением людей становится ведущим транслятором опыта и знания, при этом меняется как характер образования, так и отношение к нему со стороны общества и индивида. Эти изменения проявляются, прежде всего, в повышении требований к качеству образования.

Решение проблемы повышения качества образования связано с модернизацией содержания образования, оптимизацией способов и технологий организации образовательного процесса и, конечно, переосмыслением цели и результата образования. В качестве стратегии модернизации подготовки специалистов и улучшения качества образования выдвинут компетентностный подход [1].

Стандарты третьего поколения предоставляют большие возможности для использования в учебном процессе активно-игровой технологии с целью формирования и развития профессиональных компетенций студентов – будущих специалистов социально-культурного сервиса и туризма [2].

Сущность активно-игровой технологии – в деятельности, точнее, ее игровой разновидности. Игровая деятельность воспроизводит реальную в той или иной ее модели. В игре, как и в реальности, действию учатся путем его выполнения, и в этом особая ценность игры [3].

Материалы и методы. Экспериментальная проверка эффективности использования активно-игровой технологии в образовательном процессе филиала Сочинского Государственного Университета в г. Анапе проводилась на кафедре управления, экономики и социально-гуманитарных дисциплин. В ходе изучения литературных источников было установлено, что теоретический материал о сущности, назначении и возможностях активно-игровой технологии изложен в трудах В. Я. Виленского, П. И., Образцова, А. И. Умана, Г.К. Селевко, А.П. Панфиловой, Ю.Г.Фокина и др., [4]. Практический опыт использования игровых методов представлен в научных статьях Т.А. Жуковой, Б.А. Синельникова, А.В. Силкина, В.А. Покладовой [5].

Преподавателями – исследователями кафедры применялись эмпирические методы педагогического исследования: наблюдение, опрос, изучение практического опыта, анализ документации и продуктов учебной деятельности; констатирующий эксперимент.

В ходе экспериментальной проверки на всех курсах обучения была использована методика срезов, которая предполагала проведение нескольких кратковременных констатирующих экспериментов. Применение методики срезов дала возможность не только констатировать достигнутые результаты учебно-воспитательной работы, но и в какой-то

мере отразить сам процесс развития профессиональных компетенций будущих специалистов. Кроме того были определены педагогические условия, обеспечивающие успешное внедрение и использование активно-игровой технологии в процессе обучения.

Обсуждение. Теоретический анализ педагогической литературы, а также практический опыт обучения показали, что активно-игровая технология может применяться как в базовой части профессионального цикла, так и в цикле гуманитарных, социальных и экономических дисциплин [6].

Изменение технологии обучения в процессе нашего эксперимента было направлено на функциональную переориентацию деятельности преподавателя по руководству учебной деятельностью студентов от информационной функции к организационной. Каждое занятие в рамках экспериментального обучения в равной мере увлекало и обучающихся и обучающихся, вызывало у них интерес и стремление работать творчески, с большим напряжением.

В начале эксперимента преподаватели активно использовали на всех видах занятий имитационные упражнения и метод разыгрыша ролей. Имитационные упражнения ближе к учебным играм. Их цель – предоставить студентам возможность в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории, законе. В условии должно содержаться обязательное противоречие, то есть в имитационном упражнении есть элемент проблемности [7].

Решению проблемы формирования профессиональных умений в ходе теоретических занятий способствовало включение в содержание семинарских занятий практических методов – создание ситуаций, требующих их практического решения, с использованием теоретических знаний.

Например, на семинарских занятиях в форме «круглого стола», проведённых на кафедре создавались ситуации, которые обеспечивали развитие профессиональных умений, имеющих комплексный характер; ситуации по реализации теоретических знаний для решения задач профессионального становления студента [8].

После имитационных упражнений преподаватели переходили к деловым играм. В учебном процессе нашего филиала - это скорее, ролевая игра, так как студенты еще не владеют в полной мере своей специальностью. Для подготовки ролевой игры использовались все дидактические методы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый. В качестве материала для разыгрыша ролей выбиралась типичная профессиональная ситуация, в которой могут оказаться работники социально-культурного сервиса и туризма. В процессе игры происходила отработка ролевых действий студентов в заданных предметно-социальных условиях.

Преподаватели применяли приёмы: диагностики и решения конкретных ситуаций; активизации воображения и мышления; прогноза развития ситуации; использования полученной информации; развития коммуникативных качеств. Кроме того, использовались игровые приёмы «перевоплощения в другой образ» и «победа в конкурентной борьбе с оппонентом». В результате создания профессиональных ситуаций активизировалось мышление студентов. С помощью коммуникативного общения обеспечивалась возможность формулирования проблемы, ее решение в ходе анализа условий, подбора или отбора информации, согласования мнений, выработки нестандартных решений, достижения промежуточных результатов [9].

Профессионально значимые ситуации обеспечивали реализацию задач подготовки будущих специалистов через единство познания, мотивации и деятельности для развития профессиональных компетенций благодаря тому, что обеспечивалась:

- интегрирующая работа аналитического плана;
- поиск проблем для решения;
- поиск побочных эффектов деятельности в связи с решением поставленной задачи, важной для дальнейшей работы;
- поиск перспектив развития данного явления и прогноза результатов деятельности;
- анализ структур любых понятий и явлений и т. д.

Результаты. Проведенные экспериментальные занятия со студентами – будущими бакалаврами и специалистами социально-культурного сервиса и туризма, показали эффективность активно-игровой технологии, которая заключалась в следующем:

- а) повышается качество усвоения студентами знаний и навыков;

- б) одновременно решается несколько педагогических задач по развитию у студентов профессиональных качеств специалистов социально-культурного сервиса и туризма;
- в) обеспечивается систематизация изученного материала и его представление в имитационной модели, приближенной к реальности;
- г) воссоздается структура и функции отдельных компонентов будущей профессиональной деятельности [10].

Полученный педагогический опыт говорит о необходимости дифференцированно подходить к внедрению в образовательный процесс университета активно-игровой технологии. Это определяется достаточной степенью готовности студентов к данному нововведению. Так, для студентов первого курса, находящихся всего лишь на таком этапе усвоения знаний и навыков, как «копирование», «действие по образцу», целесообразно применять для активизации процесса формирования профессиональных компетенций на теоретических занятиях такую форму, как семинар-игра, а на практических занятиях использовать метод разыгрыша ролей.

В обучении студентов старших курсов для развития профессиональных компетенций наиболее целесообразно использовать различные игровые формы (имитационные, ролевые и др.), требующие уже определенных первичных профессиональных умений и навыков специалистов социально-культурного сервиса и туризма.

Выводы. Следовательно, использование игровых методов позволяет учитывать индивидуальные возможности, способности, потребности и наклонности каждого обучающегося, что повышает мотивацию обучения, ведет к заинтересованному и осознанному овладению профессией, более глубокому развитию профессиональных способностей.

Педагогическая суть игрового метода – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, приблизить его к профориентации, подготовить к профессиональной практической деятельности.

К педагогическим условиям, обеспечивающим успешное внедрение и использование активно-игровой технологии в процесс обучения, следует отнести:

- разработку единых подходов к применению игровых методов для образовательного процесса университета;
- учет всех факторов, влияющих как на подготовительный этап внедрения, так и на дальнейшее использование игровых методов в образовательном процессе;
- достижение достаточного уровня подготовки научно-педагогического состава университета, позволяющего оперативно разрабатывать учебно-методические материалы по использованию активно-игровой технологии.

Примечания:

1. Сенашенко В.С. О компетентностном подходе в высшем образовании / Высш. образование в России: науч.-пед. журн. 2009. № 4. С. 18–24.
2. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Высшего Профессионального Образования (ФГОС ВПО) по направлению подготовки 101100 Гостиничное дело (квалификация "степень" «бакалавр»). Утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 16 сентября 2010 года, № 936; Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Высшего Профессионального Образования (ФГОС ВПО) по направлению подготовки 100400 Туризм (квалификация "степень" «бакалавр»). Утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 октября 2009 года, № 489;
3. Афанасьев, Д.В., Грызлов, В.С. Компетентностный подход и кредитно-модульная система обучения // Высшее образование в России. 2013. № 6. С. 11–18.
4. Виленский, В. Я., Образцов, П. И., Уман, А. И. Технологии профессионально-ориентированного обучения в высшей школе : учебное пособие / Под ред. В. А. Сластёнина. М.: Педагогическое общество России, 2005; Панфилова, А.П. Игротехнический менеджмент. / А.П. Панфилова. СПб.: РИОР, 2005; Селевко, Г.К. Образовательные технологии./ Г.К. Селевко. Ярославль: ИПК, 1996; Фокин, Ю.Г. Теория и технология обучения. Деятельностный подход/ Ю.Г. Фокин. 2-ое изд. М., 2007.

5. Жукова Т.А. Технология обучения как условие повышения качества подготовки специалистов в системе университетского образования / Высшее образование в России: науч.-пед. журн. 2011. № 7. С.117-123; Силкин, А.В. Игровые технологии в подготовке будущих менеджеров / Высшее образование в России: науч.-пед. журн. 2009. № 4. С.127-131; Синельников, Б.А. Инновационные подходы к организации научно-образовательной деятельности в техническом вузе / Высшее образование в России : науч.-пед. журн. 2007. №12. С. 13-19; Покладова, В.А. Активные методы обучения в процессе подготовки специалистов в вузе / Инновации в образовании. 2013. №2, С. 124-129.

6. Гаврилюк, В.В. Компетентностный подход в профессиональном образовании / Образование и общество : науч., информ.-аналит. журн. 2006. №3. С. 46-52.

7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С.Полат, А.Е. Петров и др.; под ред. Е.С.Полат. 4-е изд., М., 2009.

8. Михайлов, А.Н. Об индивидуализации обучения будущих специалистов социального сервиса и туризма в компетентностном подходе к образованию Стратегии социально-экономического развития и продвижения рекреационных территорий / Материалы IV Междунар. науч.- практич. конф. г. Анапа, 1-2 июня 2012. Анапа: Филиал ФГБОУ ВПО СГУ в г. Анапе, 2012. С. 147-150.

9. Михайлов, А.Н. Использование инновационных педагогических технологий как одно из направлений повышения качества подготовки специалистов санаторно-курортной и туристской сферы. Форсайт санаторно-курортной и туристской сферы / Матер. Всероссийской науч.- практ. конф., 20-21 декабря 2012 года. Анапа: Филиал ФГБОУ ВПО СГУ в г. Анапе, 2012. С. 299-302.

10. Михайлов, А.Н. Инновационная направленность педагогической деятельности в условиях реализации компетентностного подхода к обучению. Сб. матер. VI Всероссийской науч.-практ. конф. / Психолого-педагогические исследования качества образования в условиях инновационной деятельности образовательного учреждения, 13 апреля 2013. Ч. I. Славянск на Кубани: Изд. центр филиал ФГБОУ ВПО КГУ в Славянске на Кубани, 2013. С. 24-30.

UDC 37.036.5

The Use of Game Methods in the Development of the Professional Competences in Tourism and Recreation Specialists

Alexander N. Mikhailov

Branch of Sochi state university in Anapa, Russian Federation
Chekhova Str., 69, Anapa, Krasnodar Region
Doctor of pedagogical sciences, associate professor

Abstract. The article specifies the necessity of professional preparedness of future specialist. The accent is made to the essence of game method which ensures the professional activities of future specialists in solving new problems. The pedagogical experience of the teachers of Sochi State University is presented showing the use of the game method in training specialists of social and cultural service and tourism. Deals with pedagogic essence of role-playing game and its effectiveness in execution of roles by the students

Keywords: competence approach, professional competence, active methods of teaching, role-playing game, professional activity, motivation, effectiveness.