ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АПРОБАЦИЯ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ УНИВЕРСИТЕТА КАК ФАКТОР ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К СОЗДАНИЮ СОБСТВЕННЫХ ИГР

КОЗЫРЕВА Нелли Арнольдовна,
МОДЕРАТОР СЕКЦИИ «Проектирование игр и игрушек»,
доцент кафедры психологии, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии, заведующая лабораторией игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова, г. Могилев, Республика Беларусь,
e-mail: nellydelf@mail.ru

Лаборатория игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова была создана в 2015 г. для привлечения студентов и преподавателей к участию в научных и прикладных исследованиях по разработке игровых технологий развития подрастающего поколения. За 2015/16 учебный год была разработана и апробирована концепция психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета [3]. Мы определяем психолого-педагогическую апробацию игр и игрушек как систему взаимодействия преподавателей и студентов вуза, педагогов и детей образовательных учреждений по выявлению условий эффективного использования игр/игрушек/игровых технологий в образовательных учреждениях/семье для развития детей и молодежи.

Целью психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета является:

1. Ознакомление студентов с современными игровыми технологиями развития детей.
2. Обучение студентов практике применения психологического диагностического инструментария для исследования влияния игр на развитие детей и составлению рекомендаций для разработчиков и производителей игр по их совершенствованию.
3. Обучение студентов созданию собственных образовательных игр и оценке эффективности их применения.

Таким образом, игры в данной концепции психолого-педагогической апробации являются инструментом развития профессиональных качеств будущих педагогов и психологов.

Опишем этапы проведения психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета.

Этап 1. Экспертные совещания преподавателей.

Экспертные совещания проводятся работающими в лаборатории игровых технологий в образовании кандидатами наук – психологами и педагогами. Они рассматривают представленные к апробации игры, изучают их описания – какое именно положительное влияние игры на развитие ребенка заявили авторы/производители (например, игра развивает внимание, память, логическое мышление и др.). Изучают сами игры, играют в них, чтобы посмотреть, на самом ли деле развивает игра именно эти психические функции или другие? На основании обсуждения преподаватели выбирают для своих студентов игры для выполнения курсовых/дипломных работ.

Этап 2. Утверждение тем.

Разработано несколько вариантов тематик комплексных курсовых и дипломных работ по психолого-педагогической апробации игр.

А. Задания на психолого-педагогическую апробацию одной и той же игры выдаются разным студентам, при этом каждый будет исследовать отличные от других аспекты взаимодействия детей с этой игрой.

Б. По одной из игр, в которой производителями было заявлено много развивающих эффектов, было выдано два задания на курсовые работы и одно – на дипломную.

В. Нами также предложено в качестве дипломной работы и магистерской диссертации проектирование «игрового комплекса» из различных игр и выявление возможности достижения синергетического эффекта и усиления влияния на поведение детей при использовании данного игрового комплекса. В этом случае студенты исследуют не одну игру, а их совокупность. Под «игровым комплексом» в контексте психолого-педагогической апробации мы понимаем специально отобранную группу игр (настольных, головоломок или других видов) для использования с детьми определенного возраста (группы детсада или класса школы), в определенной последовательности и периодичности их сочетания, использования при работе с детьми (в том числе представление их для свободной игры детей).

Полагаем, что необходимый образовательный и психологический эффект от применения игрового комплекса будет выше, чем просто от одной игры. Но достигнут он будет при правильно подобранном сочетании с учетом психофизиологических возрастных характеристик детей, процессов запоминания, вспоминания, эмоционального переживания, периодического внесения нового

материала, чередования соревновательных и коммуникационных действий детей в различных играх.

Этап 3. Сопровождение работы студента по психолого-педагогической апробации.

На этом этапе помощь преподавателей нужна для анализа соответствия изобразительного материала и правил игры психофизиологическим возрастным характеристикам детей, анализа возможности достижения заявленных авторами целей развития ребенка с помощью данной игры, поскольку методической литературы по этим вопросам просто нет.

Этап 4. Выводы и рекомендации по итогам психолого-педагогической апробации.

По итогам изучения игры, наблюдения за игровыми сессиями с детьми в детском саду или школе, анализа результатов диагностических методик студенты делают выводы о полифункциональности игры, привлекательности для детей, понятности правил игры, соответствия заявленному возрасту игроков и, самое главное, о том, НА СКОЛЬКО именно данная игра развивает те психические функции, которые заявляли разработчики/производители в описании. Если появляются замечания к картинкам в игре, к формулировке правил, студенты оформляют «рекомендации производителям».

Этап 5. Проектирование собственных игр.

В течение учебного года в лаборатории проводились факультативные семинары для студентов, выполняющих психолого-педагогическую апробацию, по игрологии и методам проектирования, изобретения игр [4]. Мы изучали структуру игр различных видов, дизайн игровых элементов, используемые авторами типовые приемы изобретательства по ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) [5] и др.

Успешный опыт факультативных семинаров позволил нам на 2016/17 г. запланировать учебный курс «Геймификация в образовании» для студентов 3-го курса специальности «Дошкольное образование» (42 ч). Это расширит компетенции будущих педагогов за счет овладения разработкой игр как проектной деятельностью.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, в процедуре психолого-педагогической апробации ИГРА проходит следующий цикл: от инструмента развития ребенка – к инструменту развития профессиональных качеств педагога и психолога – и далее становится объектом для развития творческих способностей, образно говоря – СОЗИДАНИЯ СОЗИДАТЕЛЕЙ игр.

Полагаем, что использование психолого-педагогической апробации игр и игровых технологий в учебном процессе будет полезно университетам для обучения студентов педагогических и психологических специальностей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информационный портал «Бусел». Инструкция о порядке проведения психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек. [Электронный ресурс]: http://www.busel.org/texts/cat5kp/id5xwucut.htm (дата доступа: 22.09.2015).
2. Информационный портал «Гарант». Профессиональный стандарт «Дизайнер детской игровой среды и продукции» (рег. № 35113 от 9.12.2014 г. Минтруда РФ). [Электронный ресурс]: http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70722132/#1000 (дата доступа: 16.02.2016).
3. *Козырева Н.А., Котлярова Э.В.* Научно-теоретические основы апробации настольных игр по безопасности дорожного движения для детей дошкольного возраста. Дошкольное образование: наука – практике: Сборник науч. статей Международной научно-практической конференции. Могилев: МГУ им. А.А. Кулешова, 2015. 380 с. ISBN 978-985-568-126-8. С. 177–180.
4. *Козырева Н.А.* Начинай изобретать! М.: ГБОУ «ИннАрт», 2014. 150 с.
5. *Козырева Н.А.* Элементы ТРИЗ в творчестве российских изобретателей игр: Сборник докладов конференции «Теория и практика решения изобретательских задач». М., 2007. С.160–166.
6. *Смирнова Е. О., Абдулаева Е. А., Соколова М.В.* Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек в Германии и России (сравнительный анализ критериев оценки) // Культурно-историческая психология. 2010. № 1. С. 81–88.