

УДК 377.091.31-059.2(476.5)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ИГР В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СТАНОВЛЕНИЯ УЧАЩЕГОСЯ

Е. С. Шайтор

УО «Лепельский государственный аграрно-технический колледж»
(Республика Беларусь, г. Лепель, Интернациональная, 37; e-mail:
n20080331@gmail.com)

Аннотация. В статье проводится анализ теории игр в рамках педагогики и педагогической психологии в рамках использования для формирования критериев специалиста. В частности изучается применимость навыков полученных игроками в компьютерные игры для дальнейшей профессиональной деятельности.

Ключевые слова: психология компьютерной игры, психологии игровой деятельности, игра.

USING THEORY GAMES IN THE PROFESSIONAL ORIENTATION

S. E. Shaytor

EI «Lepel State Agrarian Technical College» (Republic of Belarus, Lepel,
37 International st.; e-mail: n20080331@gmail.com)

Summary. The theory of games is analysed in the article as a part of pedagogics and educational psychology to be used for career guidance work with high school pupils. In particular the use of the players' skills in computer games is studied for future professional activities.

Key words: psychology of computer games, psychology of gaming activity, game.

Болонский процесс вывел регулирование системами высшего образования за рамки национальных границ государств и установил целый ряд требований и критериев для национальных систем, приведшие к необходимости реформирования традиционных систем регулирования, как по форме, так и по содержанию.

Первая, вторая и третья ступени высшего образования, созданные в Болонском процессе, являются ключевыми элементами рамочного описания квалификаций для стран-участников. Эти описания квалификаций были разработаны европейскими экспертами в рамках Совместной инициативы качества и получили международное признание как Дублинские дескрипторы.

В EQF основывается на Дублинских дескрипторах и устанавливает рамочные требования к результатам обучения на трех циклах высшего

образования, предназначенные для облегчения сравнимости и переносимости квалификаций между странами, системами, учреждениями образования, что позволяет развить транснациональную мобильность работающих и учащихся.

Термин компетенция в данном случае используется в широком смысле, что позволяет определять уровни способностей и умений.

Достаточно интересным в рамках реализации данного процесса являются исследования проводимые в рамках теории игр, психологии и педагогической психологии посвящённые изучению опыта переживаемого игроками в процессе игровой компьютерной деятельности. Для этого существует несколько причин:

1) Организация системы квалификационных проверок для людей с нарушениями речевых и навыков письменной речи. Некоторые из этих навыков могут быть востребованы в рамках профессий [1].

2) Реализация игровых методов в процессе организации образовательного процесса приводит к необходимости анализа уровня развития навыков получаемых в результате таких методик, что переносится из исследований, проводимых для компьютерных игр [2, 4, 5].

3) Использование социального опыта компьютерной среды, как межнациональной, обобщающий опыт других людей в рамках совершенствования профессиональных компетенций [3].

Данные вопросы уже затрагивались в рамках исследований компенсации речевых нарушений, развития навыков письменной речи, сенсомоторики и оперативной памяти у пожилых людей, творческого мышления, овладения новыми знаниями, логическими операциями, способами манипулирования с предметами и символами.

Ряд исследований посвящен взаимодействию педагогических и информационных средств [6]. Внимание уделялось вопросам использования компьютерных технологий в процессе обучения и воспитания школьников.

Вышеперечисленные работы в области реализации компьютерного потенциала в рамках образовательной среды носят разобщённый характер.

Изложенное выше позволяет сформулировать основное противоречие между потребностью педагогической практики в знании особенностей опыта получаемого в рамках компьютерной деятельности и возможностями педагогической психологии удовлетворить эту потребность.

Соответственно, задачами дальнейших исследований становится поиск новых способов взаимодействия с постоянными пользователями

игровых приложений, через систематизацию полученного ими игрового опыта и использование его части за пределами виртуальной среды.

Главной целью является не прямой перенос игрового опыта (по большей мере он привязан к тому игровому миру, в котором старшеклассник проводит время), а анализ полученных образных систем и наборов ЗУН, которых можно транслировать на общественно важные и значимые области: изучить, каким образом можно получить систему основных стандартных игровых ролей и затем эту систему связать с классической системой оценки квалификации в рамках профессиональной деятельности.

Для решения такой задачи можем воспользоваться идеями, развиваемыми в рамках культурологического подхода в работах Йохана Хейзинга [8]. Идея заключается в том, что игроки не только реализуют собственные потребности в рамках игровой деятельности, но и являются создателями собственной виртуальной культуры. При этом данная культура содержит свои традиции, нормы и ценности. Такой подход к игре открывает возможность изучать деятельность игрока как реализацию нераскрытых профессиональных потенциалов.

Предположение о наличии игровой культуры позволяет использовать и другие подходы, выходящие за пределы психологии компьютерной деятельности. К примеру, согласно теории архетипов К.Г. Юнга, при формировании игровой культуры вместе с ней начинает формироваться и набор заложенных в неё систем коллективного бессознательного [9]. При этом согласно той же теории, этот набор транслируется из культуры общества. Тогда для изучения игрового опыта и игровой деятельности мы, по предварительному предположению, можем использовать методики, применяемые при исследовании профессиональной деятельности человека.

Одним из возможных путей реализации разрешения данной задачи будет использование методик, уже отработанных в рамках профессиографирования (Е.М. Иванова), например, метода обобщённых характеристик (МОХ).

Формирование такой классификации позволит дифференцировать социальный опыт, получаемый в игровом процессе и использовать его в процессе оказания помощи при выборе профессии, а так же налаживания системы предварительной квалификационной аттестации.

Таким образом, изучение компьютерной игровой деятельности носит глубокий, но разобщённый характер. Требуются дополнительные исследования, для определения возможности использования пережитого игрового компьютерного опыта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Полутина, Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры / Н.С. Полутина // Интеграция образования - № 4. - 2010.
2. Акопов, А.Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни Личности Текст. / А.Ю. Акопов. СПб.: Речь, 2008. - 224 с.
3. Аветисова, А.А. «Опыт потока» и общение в групповых ролевых Интернет-играх Текст. / А.А. Аветисова // Вестник МГУ. Серия 14. - Психология. – 2005. - № 1. - С. 68 - 69.
4. Макалатия, А. Г. Мотивация в компьютерных играх / А. Г. Макалатия // 3-я Российская конференция по экологической психологии (Москва, 15-17 сентября 2003 г.) : тез. - М., 2003. - С. 358-361.
5. Абросимов, А.Г. Развитие информационно-образовательной среды высшего учебного заведения на основе информационных и телекоммуникационных технологий: автореф. дис. ... докт. педаг. наук: 13.00.02 / А.Г. Абросимов - Москва, 2005 г.
6. Ширшов, Е.В. Организация учебной деятельности в вузе на основе информационно-коммуникационных технологий: моногр. / Е.В. Ширшов, Е.В. Ефимова. – М.: Унив. книга; Логос, 2006. – 272 с.
7. Плешаков, В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В.А. Плешаков // Преподаватель XXI век, 2009. - №3. - Т1. - С 32-39.
8. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова — М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.
9. Юнг, К.Г. Архетип и символ / К.Г. Юнг. - М., 1991. - С. 105.

УДК 316.334.55

СТУДЕНТ XXI ВЕКА: КАКОЙ ОН?

А. Н. Шатохин, Л. Е. Очеретенко

Уманский национальный университет садоводства (Украина, 20305, г. Умань Черкасской области, ул. Институтская, 1, e-mail: gumanus1@ Rambler.ru)

Аннотация. Изложены результаты комплексного социологического исследования «Социальный портрет студента», проведенного по научной программе «Развитие и усовершенствование образования и повышение качества обучения в аграрном высшем учебном заведении»).

Ключевые слова: реформа высшего образования, анализ эффективности учебного процесса, студенческое самоуправление.