

На правах рукописи

**ВОРОНОВА ОЛЬГА ВЛАДИМИРОВНА**

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
САМОРЕАЛИЗАЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

Направление подготовки 44.06.01 Образование и педагогические науки

Направленность (профиль) образовательной программы  
13.00.08 Теория и методика профессионального образования

**НАУЧНЫЙ ДОКЛАД**  
об основных результатах подготовленной научно-квалификационной работы

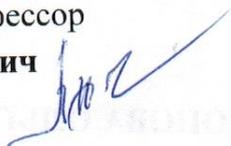
Красноярск 2019

Работа выполнена на кафедре педагогики федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева»

Научный руководитель:

доктор педагогических наук, профессор

**Адольф Владимир Александрович**



Рецензенты:

кандидат педагогических наук, доцент

**Туранова Лариса Михайловна**



кандидат педагогических наук, доцент

**Груба Наталья Александровна**



## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность исследования.** В современных рыночных условиях одним из центральных вопросов обучения подрастающего поколения является наиболее успешная профессиональная самореализация обучающихся в действующих условиях внешней среды на основе синтеза теории и практики. Одним из эффективных способов решения данной проблемы является применение в образовательном процессе методов интерактивного обучения.

Интерактивное обучение, в отличие от традиционного, это способ познания, характеризующийся тесным взаимодействием всех участников образовательного процесса, он нацелен не только на повышение уровня знаний, умений, навыков обучающихся, но и на развитие творческих способностей и возможностей. В современном образовательном процессе используются различные формы интерактивного обучения – дискуссия, презентация, мозговая атака, деловые и ролевые игры, метод круглого стола, тренинги, проектирование бизнес-планов, моделирование производственных ситуаций, кейсы и т.д. Одной из наиболее эффективных форм интерактивного обучения является игра. Обращаясь к игровой деятельности, обучающийся возлагает на себя определенную роль и принимает участие в игре в соответствии с определенными предписанными правилами. Основной целью применения игрового метода в образовательном процессе в ВУЗе является активизация обучаемых, что способствует дальнейшему их профессиональному самоопределению.

Подготовка молодых поколений к жизни и успешной профессиональной самореализации – стратегический вопрос развития государства, отвечающий задачам, поставленным Национальной доктриной образования Российской Федерации на период до 2025 года. На протяжении ряда лет идут поиски фундаментального прорыва в организационном и содержательном аспектах при реформировании национальной системы образования, ориентированной на развитие личной инициативы молодежи для

создания педагогической среды, генерирующей новые знания, которые могли бы кардинально изменить природу высшего образования, продукт которого (выпускники) эффективно мог бы использоваться на рынке труда. В этой связи делается акцент на профессиональной самореализации подрастающих поколений. При этом современный ВУЗ выступает одним из основных агентов профессиональной самореализации. По словам Е.Н. Землянской, профессиональная самореализация происходит в условиях образования и воспитания – целенаправленного, педагогически организованного процесса.

Теоретические предпосылки исследуемой проблемы и анализ современного состояния системы профессиональной подготовки студентов вуза позволяют выявить ряд **противоречий**:

- между потребностью современного общества и производства в специалистах, способных решать многообразные профессиональные задачи, возникающие в ходе их профессиональной деятельности, и недостаточной сформированностью у них данных умений;
- между необходимостью профессиональной самореализации студентов в процессе обучения и недостаточной разработанностью теоретических основ и дидактических средств ее осуществления;
- между необходимостью обеспечить функциональность профессиональной самореализации студентов в процессе обучения для решения задач их профессиональной деятельности и отсутствием соответствующих продуктивных средств обучения.

Выявленные противоречия актуализируют **проблему исследования**, связанную с поиском и обоснованием организационно-педагогических условий, направленных на профессиональную самореализацию студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий.

Актуальность исследования, ее теоретическая и практическая значимость, выявленные противоречия обусловили выбор **темы исследования: «Игровые технологии как средство профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения».**

**Цель исследования:** выявить, теоретически обосновать организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий и проверить опытно-экспериментальным путем их результативность.

**Объект исследования:** процесс профессиональной самореализации студентов в процессе обучения в вузе.

**Предмет исследования:** организационно-педагогические условия профессиональной самореализация студентов вузов средствами игровых технологий.

**Гипотеза** строится следующим образом: профессиональная самореализация студентов вуза средствами игровых технологий будет являться результативной, если:

- конкретизированы сущность и содержание профессиональной самореализации студентов вуза;
- разработаны, теоретически обоснованы и экспериментально проверены игровые ситуации, способствующие профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения;
- теоретически обоснованы, разработаны и практически реализованы организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий и экспериментально проверена их результативность:
- содержательно-целевых (актуализация субъектного опыта студентов и его включение в содержание профессиональной подготовки, расширение субъектных функций студентов в образовательном процессе, проблематизация личных профессиональных норм деятельности и поведения студентов);
- организационно-процессуальных (компетентность преподавателей, осуществляющих профессиональную подготовку студентов с целью их максимальной самореализации; диалогическое взаимодействие субъектов

учебного процесса; рефлексивное управление деятельностью студентов со стороны педагога);

- методико-инструментальных (использование в ходе обучения интерактивных методов и приемов обучения, в том числе игрового моделирования, вовлечение студентов в дополнительное профессиональное образование).

В соответствии с объектом, предметом, целью и гипотезой исследования нами были поставлены следующие **задачи**:

1. Выявить теоретические предпосылки профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий;

2. Конкретизировать в соответствии с основной идеей исследуемой проблемы сущность и содержание понятия «профессиональная самореализация студентов вуза»;

3. Разработать, теоретически обосновать и экспериментально проверить игровые ситуации, способствующие профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения;

4. Теоретически обосновать, разработать и практически реализовать организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий;

5. Экспериментально проверить результативность реализации организационно-педагогических условий средствами игровых технологий.

**Методологическую основу исследования** составили: компетентностный подход, обуславливающий смещение акцентов с процессуальной на результативную составляющую обучения (В.А. Адольф, Э.Ф. Зеер, И.А. Зимняя, О.Г. Смолянинова, Ю.Г. Татур, Л.В. Шкерина, А.В. Хуторской); деятельностный, обуславливающий приоритетность активных методов обучения (К.А. Абульханова-Славская, Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев, Ю.В. Сенько и др.); личностно-ориентированный, рассматривающий студента как субъекта образовательной

деятельности (Е.В. Бондаревская, Н.В. Гафурова, И.А. Зимняя, С.И. Осипова, В.А. Петровский, С.Л. Рубинштейн, И.С. Якиманская).

**Теоретические основы исследования:** В советской и западной литературе неподъемный интерес к самореализации личности прослеживается в научных публикациях К.А. Абульханова-Славской, А. Адлера, Л.А. Анцыферовой, Р. Бернса, Л.И. Буюевой, В.П. Выготского, Э.В. Галажинского, С.В. Григорьева, У. Джеймса, А.А. Идинова, Л.Н. Когана, Л.А. Коростылевой, Д.А. Леонтьева, М. Маслоу, А.В. Мудрика, В.И. Муляра, М.А. Недашковской, О.М. Ноговицина, О.В. Питерской, Н.И. Полубабкиной, К. Роджерса, С.Л. Рубинштейна. В данных исследованиях содержатся основные понятия, раскрыта сущность и основные механизмы самореализации, представлен анализ различных аспектов и выявлены основные направления в дальнейшем изучении указанной проблемы. Непосредственно исследованию феномена самореализации обучающихся посвящены работы В.Г. Горяева, Е.И. Горячевой, И.Ф. Исаева, Т.Ф. Масловой, Б.В. Рыковой, М.И. Ситниковой. Вопросы профессиональной самореализации посвящены работы В. Анри, А. Бине, А.А. Бодалева, Ф. Гизе, Э.Ф. Зеера, Р. Кетелл, Дж. Кокс, Н.Б. Ковалевой, Т.В. Кудрявцева, О. Липман, С.Н. Маслова, Ч. Мейерс, Г. Мюнстерберг, К.К. Платонова, А. Пьерон, Т. Симон, Ч. Спирмен, В.Э. Чудновского, В. Штерн. В работах Ю.П. Аггарвала и Ю.Н. Баляя представлены особенности применения статистических методов для выявления количественных показателей самореализации студентов вузов.

Анализ научной литературы и изучение исследований различных авторов по данной проблематике позволяет сделать вывод о том, что профессиональная самореализация тесно связана с личностным ростом человека. Работы в зарубежной и отечественной научной литературе посвящены, в основном, изучению профессиональной самореализации с точки зрения достижения смысложизненных вершин как кульминационного этапа профессионального развития личности. Вне поля зрения ученых осталась проблема исследования профессиональной самореализации на этапе

получения образования в вузе с позиций целостного, системно-деятельностного подхода, предполагающего изучить ее структурные компоненты в их взаимосвязи, взаимовлиянии, взаимообусловленности, а также, в динамике развития.

Исследованием сущности и принципов применения игровых технологий в процессе образования в вузе нашли свое отражение в работах О.С. Анисимова, Н.В. Борисовой, А.А. Вербицкого, С.А. Габрусевича, С.Р. Гидрович, Д.Н. Кавтарадзе, А.М. Князева, С.Д. Неверковича, П.И. Пидкасистого, А.М. Смолкина, И.Н. Сыроежина и других ученых, в которых представлены подходы к их классификации, разрешены методологические и методические проблемы применения игровых технологий в вузовском образовании, доказана наиважнейшая роль преподавателя в игровом процессе.

**Методы педагогического исследования:** для решения поставленных задач и проверки исходных положений использовался комплекс взаимодополняющих методов исследования: **теоретические** (анализ и синтез философской, педагогической и методической литературы, построение гипотез, педагогическое моделирование); **эмпирические** (анкетирование, тестирование, экспертные сравнения и наблюдения, самооценка, беседа, опытно-экспериментальная работа); **статистические** (определена достоверность совпадений и различий характеристик исследуемой профессиональной самореализации студентов вуза, подтвержденными методами математической статистики).

**Экспериментальная база исследования:** образовательная среда КГПУ им В.П Астафьева. Эксперимент проведен в двух группах студентов по 35 человек, из них 15 – девушки, 20 юноши, общее количество участников составило 70 человек. Эксперимент проводился на примере дисциплины иностранный язык (базовая дисциплина, которая преподается на 1 и 2 курсах), в период с 2016 по 2018 учебный год. У студентов были разные уровни мотивации, так как они были случайным образом выбраны на разных

факультетах первого и второго курсов. Таким образом, было 3 экспериментальных групп и 3 контрольных групп студентов.

**Личное участие аспиранта** в исследовании и получении результатов состоит: в выявлении теоретических предпосылок профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий; конкретизации понятия «профессиональная самореализация студентов вуза»; определении критериев и показателей оценки профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения; в разработке и обосновании организационно-педагогических условий профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий; в организации опытно-экспериментальной работы по проверке результативности данных условий; подготовке публикаций и участии в научно-практических конференциях.

**Основные этапы исследования** осуществлялись с 2016-2019 гг.:

*Первый (подготовительный) этап (2016–2017 гг.)* – осуществлялся подбор, изучение, теоретический анализ литературы по проблеме исследования; определялись объект, предмет, цель, задачи исследования, формулировалась рабочая гипотеза; разрабатывались категориальный аппарат, ключевые идеи опытно-экспериментальной работы;

*Второй (основной) этап (2017–2018 гг.)* – разрабатывались и реализовывались организационно - педагогические условия формирования профессиональной самореализации студентов вузов средствами игровых технологий;

*Третий (заключительный) этап (2018-2019 гг.)* – завершалась опытно-экспериментальная работа, проводились систематизация, обобщение и литературное оформление в виде текста научно-квалификационной работы и научного доклада.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

- уточнена теоретическая сущность и содержание понятия «профессиональная самореализация студентов вуза»;

- уточнены компоненты профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения;
- определены критерии и показатели профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения;
- разработаны, теоретически обоснованы и экспериментально проверены игровые ситуации, способствующие профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения;
- разработаны в соответствии с основной идеей организационно-педагогические условия профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий.

**Теоретической значимостью исследования** выступает обоснование осуществимости профессиональной самореализации студентов в ходе обучения в вузе; осуществление теоретико-методологического анализа базовых подходов к содержательному определению «профессиональная самореализация студентов вуза»; научное обоснование применения игровых технологий для профессиональной самореализации студентов вузов.

**Практическая значимость** исследования заключается в разработке, обосновании и апробации организационно-педагогических условий для профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий.

**Обоснованность и достоверность полученных результатов** обеспечиваются: всесторонним анализом проблемы исследования; методологической обоснованностью исходных параметров исследования, представленных компетентностным, деятельностным, личностно-ориентированным подходами, обеспечивающими реализацию организационно-педагогических условий для профессиональной самореализации студентов в процессе обучения в вузе средствами игровых технологий; использованием комплекса взаимосвязанных теоретических и эмпирических методов, адекватных предмету и задачам исследования; внутренней логикой исследования; экспериментальной проверкой

выдвигаемых в ходе исследования положений; результатами статистической обработки данных.

**Апробация и внедрение результатов исследования** осуществлялись посредством организации опытно-экспериментальной работы. Представленные в работе результаты исследования нашли отражение в научных статьях, докладах, выступлениях на конференциях, в том числе в журналах, включенных в реестр ВАК.

### **Положения выносимые на защиту:**

*1. Профессиональная самореализация студентов* представляет собой как результат, так и процесс постоянного, непрерывного обучения, которые являются постоянно пополняемым (совершенствуемым) набором навыков и умений. Другими словами, профессиональная самореализация студентов - внутренний источник развития, определяемый саморазвивающимися способностями студентов совершенствовать и формировать профессиональные знания, инициировать новые творческие способы работы и инновационные решения, а также генерировать новые методы взаимодействия в современной образовательной среде.

Педагогический процесс формирования профессиональной самореализации студентов может быть представлен как самоорганизующаяся деятельность студентов, определяемая и регулируемая внутренними источниками (мотивация студентов, творческое общение, сознание), но стимулируемая внешними источниками педагогических условий и технологий в современной образовательной среде.

### **Компоненты самореализации студентов в вузе:**

- личностная включенность в процесс обучения (интерес к обучению, желание учиться в выбранном вузе, удовлетворенность обучением, ценность учебы, погруженность в учебный процесс, стремление быть похожими на преподавателей и представителей будущей профессии, желание продуктивно проявить себя в учебе и др.);

- реализация способностей в обучении (развитие потенциала студентов, возможность лучшего самопознания в учебе, полезность обучения, учеба как средство воплощения мечты, раскрытие способностей и талантов, учеба в вузе как путь к успеху и профессиональному росту, разностороннее самопроявление и полноценное самовыражение в учебе, стимулирование усилий в учебе и др.);

- социальная интегрированность в образовательный процесс вуза (внимание к личности студента, помощь вуза в решении личных проблем, организация досуга студентов, чувство общности, взаимовыручки и взаимоподдержки в студенческой среде, значимость и крепость дружеских связей, атмосфера доверия и уважения и т. п.).

2. Возможности игровых технологий в процессе формирования основы самореализации можно классифицировать как: перцептивные (изменение восприятия себя в учебной игровой ситуации), когнитивные (усиление познавательного потенциала на уровне опыта игрового обучения), симулятивные (игровые технологии позволяют создать локальный симулякр реальной профессиональной среды с определенными условиями взаимодействия участников игровых занятий).

Три типа коммуникативных игровых ситуаций:

- Проблемные и противоречивые коммуникативные игровые ситуации, имитирующие конфликтные ситуации, содержат разные проблемы, противоречивые факты. При этом открытая информация отвечает интересам и потребностям возраста и пола студентов и инициирования критичности, независимости и самостоятельности учеников как инвариантного мышления;
- Профессиональные коммуникативные игровые ситуации, имитирующие будущую профессиональную деятельность, инициирующие творческий потенциал, самоконтроль и эмпатию обучающихся;

- Игры, имитирующие повседневные коммуникативные ситуации (лингвистический симулякр), имитирующие современные проблемы социальной реальности, основанные на многообразии культурных, личных и моральных ценностей, инициирующие нравственный выбор и жизненные планы студентов, формирующие мотивацию, систему ценностей и гуманистическое отношение к жизни.

3. Критерии профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения включают:

*Когнитивный критерий* определяется показателями осведомленности в выбранных областях профессиональной деятельности; важность предметов, изучаемых в университете, для будущей профессиональной деятельности; знание собственных способностей, психологических характеристик, интересов и здоровья для освоения выбранной специальности; зрелость жизненных планов. *Необходимый мотивационный критерий* характеризуется стабильностью потребностей и мотивов; сильная воля к преодолению трудностей; формирование ценностных ориентаций; осознание важности роли и места выбранной специальности для будущей деятельности. *Критерий практической деятельности* обусловлен наличием специальных умений и навыков для обучения специальности; отношение к активному участию в подражательной профессиональной деятельности; готовность к самостоятельным действиям в избранных сферах деятельности; стремление к творческой инициативе; преемственность в самоорганизации; постоянство в поиске смысла жизни; настойчивость в достижении целей; рефлексия в анализе и оценке результатов их профессиональной и воспитательной деятельности.

4. Профессиональная самореализация студентов вуза в процессе обучения осуществляется за счет реализации следующих организационно-педагогических условий:

- содержательно-целевых (актуализация субъектного опыта студентов и его включение в содержание профессиональной подготовки,

расширение субъектных функций студентов в образовательном процессе, проблематизация личных профессиональных норм деятельности и поведения студентов);

- организационно-процессуальных (компетентность преподавателей, осуществляющих профессиональную подготовку студентов с целью их максимальной самореализации; диалогическое взаимодействие субъектов учебного процесса; рефлексивное управление деятельностью студентов со стороны педагога);
- методико-инструментальных (использование в ходе обучения интерактивных методов и приемов обучения, в том числе игрового моделирования, вовлечение студентов в дополнительное профессиональное образование).

**Объем и структура:** научно-квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, библиографического списка, приложений. Текст иллюстрирован таблицами, рисунками, диаграммами.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ НАУЧНО-КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

**Во Введении** обоснована актуальность выбранной темы исследования; определены цель и задачи, объект, предмет; выдвинута гипотеза; описаны теоретико-методологическая база и методы исследования; охарактеризованы этапы исследования; раскрыты научная новизна, теоретическая и практическая значимость; отражены достоверность и обоснованность результатов, полученных в ходе исследования; показана сфера апробации и внедрения; сформулированы положения, выносимые на защиту.

**Первая глава «Теоретические предпосылки профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения средствами игровых технологий»** посвящена анализу состояния проблемы в психолого-педагогической литературе и образовательной практике; выявлены теоретические предпосылки профессиональной самореализации студентов в процессе обучения в вузе средствами игровых технологий.

**В первом параграфе «Профессиональная самореализация как психолого-педагогическая проблема»** представлен анализ научных работ по проблеме научно-квалификационной работе, раскрывающих понятия «самореализация», «личностная самореализация», «профессиональная самореализация», раскрываются структура и содержание профессиональной самореализации в современной педагогической интерпретации; определяется состав личностной субъективности, наиболее значимой для процесса профессиональной самореализации современного студента.

Психолого-педагогическое исследование самореализации личности представлено рядом ведущих российских школ. Феномен самореализации рассматривается через: проблему образования как сферы культуры (В. П. Зинченко, М. С. Каган), парадигму культурного образования личности в рамках личностно-ориентированного образования (Е. В. Бондаревская), концепцию профессионального развития студента вуза (И. Ф. Исаева), развитие ключевой компоненты общей и профессионально-образовательной

культуры студентов (В. В. Краевский, А. В. Мудрик, В. А. Сластенин), образовательную среду вуза как условие и показатель успешности студента (У. С. Бродский, Л. Н. Седова, В. А. Ясвин), феномен самореализации личности в педагогической практике (Т.И. Барышников, Н.В. Борисов, Л.В. Ведерников, Л.Н. Дроздилов, Е.А. Никитин, Л.С. Подымова, М.И. Ситникова, Л.В. Цурикова и др.). Нынешние педагогические изучения (К.А. Абдульханова-Славская, В.И. Андреева, А.В. Хуторского, В.А. Черкасова и др.) показывают, что самореализация возможна только в том случае, если сложилось самопознание собственных способностей, образ «Я». Данная точка зрения значима тем, что нынешний учебный процесс обеспечивается развитием способностей и потенциалов в границах личностно-ориентированного подхода.

По представлению Гущиной Е.В., Лидак Л.В. динамика самореализации разнородна. Она формируется из личностной и профессиональной самореализации. Что касается личностной самореализации, то она проявляется в общественно-коммуникативной области, накоплении умений и навыков общения, в формировании творческого потенциала в разнообразных видах деятельности. Профессиональная же самореализация становится наиболее высоким уровнем самореализации. Она предполагает профессиональную направленность и, как следствие, стремление студентов к выработыванию творческого потенциала в профессиональной деятельности, к поиску новейших знаний, к осуществлению исследовательских функций, к устремлению приступить к профессии как можно раньше и улучшать свой профессионализм.

Профессиональная самореализация студентов высшего учебного заведения вероятна исключительно при постигнутом свободном выборе, ответственности за данный выбор и результаты собственной деятельности, при убеждении, что они опознаны другими. Все, чего достигнул студент в процессе обучения, есть результат его свободного выбора, результат усердного труда, но, не смотря на изначально свойственную потребность в

самореализации, без особых педагогических условий она не завоеует своего апогея.

Профессиональная самореализация рассматривается нами как механизм, который стимулирует саморазвитие человека и направляет его потребности, цели и жизненные стратегии для удовлетворения более высоких требований по формированию качеств независимости, инициативы, способности к саморазвитию и самосовершенствованию. Самореализация также выступает как процесс, который имеет специфические особенности своего проявления в образовательной и профессиональной деятельности, и как интегративное формирование личности с четкой структурой индивидуальных свойств. Доказано, что готовность студента к самореализации, сформированная в процессе обучения в вузе, является залогом успеха в последующей профессиональной деятельности. Поэтому естественно, что поддержка индивидуального начала в личности, ориентация на индивидуальные достижения, формирование компетенций самореализации в учебной деятельности студентов вуза стоят на первом месте.

Педагогический процесс формирования профессиональной самореализации студентов может быть представлен как самоорганизующаяся деятельность студентов, определяемая и регулируемая внутренними источниками (мотивация студентов, творческое общение, сознание), но стимулируемая внешними источниками педагогических условий и технологий в современной образовательной среде.

Таким образом, профессиональная самореализация предполагает наличие определенных компонентов, которые формируются в процессе обучения в вузе:

- личностная включенность в процесс обучения (интерес к обучению, желание учиться в выбранном вузе, удовлетворенность обучением, ценность учебы, погруженность в учебный процесс, стремление быть похожими на преподавателей и представителей будущей профессии, желание продуктивно проявить себя в учебе и др.);

- реализация способностей в обучении (развитие потенциала студентов, возможность лучшего самопознания в учебе, полезность обучения, учеба как средство воплощения мечты, раскрытие способностей и талантов, учеба в вузе как путь к успеху и профессиональному росту, разностороннее самопроявление и полноценное самовыражение в учебе, стимулирование усилий в учебе и др.);
- социальная интегрированность в образовательный процесс вуза (внимание к личности студента, помощь вуза в решении личных проблем, организация досуга студентов, чувство общности, взаимовыручки и взаимоподдержки в студенческой среде, значимость и крепость дружеских связей, атмосфера доверия и уважения и т. п.).

***Во втором параграфе «Игровые технологии в контексте профессиональной самореализации студентов в процессе обучения в вузе»*** автором рассматриваются классификации и сущность игровых технологий, а также представлен анализ, основанный на изучении исследований по внедрению и использованию образовательных игр для формирования профессиональных компетенций студентов в рабочей среде вуза. Кроме того, автором представлены три типа коммуникативных игровых ситуаций.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства. В отечественной педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к сущности дидактических возможностей игр. Некоторые ученые, например, Л.С. Шубина, Л.И. Крюкова и другие, относят их к методам обучения. В.П. Бедерканова, Н.Н. Богомолова характеризуют игры как средство обучения. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К.Д.

Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн. По мнению Утепкалиева А.Ж. игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного поведения личности. Игру как пространство «внутренней социализации» личности и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский.

Игровые технологии, применяемые в вузе, позволяют развивать целый ряд компетенций студентов, которые впоследствии становятся основой процесса профессиональной самореализации.

Возможности игровых технологий в процессе формирования основы самореализации можно классифицировать как: перцептивные (изменение восприятия себя в учебной игровой ситуации), когнитивные (усиление познавательного потенциала на уровне опыта игрового обучения), симулятивные (игровые технологии позволяют создать локальный симулякр реальной профессиональной среды с определенными условиями взаимодействия участников игровых занятий).

Автор предлагает остановиться на коммуникативных игровых ситуациях, что связано с тем, что в данном случае происходит интеграция коммуникативного и деятельностного направлений на информационной базе, в следствии которой информационно-коммуникативно-деятельностное направление применяется в развитии самореализации у студентов вуза в процессе профессиональной направленности коммуникативной деятельности, базированной на полученных и переработанных информационных данных.

***В третьем параграфе «Обоснование организационно-педагогических условий профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий»*** рассматриваются организационно-педагогические условия, способствующие успешной профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения.

Под педагогическими условиями мы понимаем необходимую и достаточную совокупность мер, способствующих успешности исследуемого процесса. В качестве основных организационно-педагогических условий,

способствующих профессиональной самореализации студентов в вузе, нами были выделены следующие:

- содержательно-целевых (актуализация субъектного опыта студентов и его включение в содержание профессиональной подготовки, расширение субъектных функций студентов в образовательном процессе, проблематизация личных профессиональных норм деятельности и поведения студентов);
- организационно-процессуальных (компетентность преподавателей, осуществляющих профессиональную подготовку студентов с целью их максимальной самореализации; диалогическое взаимодействие субъектов учебного процесса; рефлексивное управление деятельностью студентов со стороны педагога);
- методико-инструментальных (использование в ходе обучения интерактивных методов и приемов обучения, в том числе игрового моделирования, вовлечение студентов в дополнительное профессиональное образование).

***В четвертом параграфе «Критерии и показатели оценки профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения»*** для унификации критериев оценки результативности профессиональной самореализации студентов вуза в процессе обучения нами предложены ряд показателей.

*Когнитивный критерий* определяется показателями осведомленности в выбранных областях профессиональной деятельности; важность предметов, изучаемых в университете, для будущей профессиональной деятельности; знание собственных способностей, психологических характеристик, интересов и здоровья для освоения выбранной специальности; зрелость жизненных планов. Необходимый *мотивационный критерий* характеризуется стабильностью потребностей и мотивов; сильная воля к преодолению трудностей; формирование ценностных ориентаций; осознание важности роли и места выбранной специальности для будущей деятельности. *Критерий*

*практической деятельности* обусловлен наличием специальных умений и навыков для обучения специальности; отношение к активному участию в подражательной профессиональной деятельности; готовность к самостоятельным действиям в избранных сферах деятельности; стремление к творческой инициативе; преемственность в самоорганизации; постоянство в поиске смысла жизни; настойчивость в достижении целей; рефлексия в анализе и оценке результатов их профессиональной и воспитательной деятельности.

**Во второй главе «Опытно-экспериментальная работа по реализации организационно-педагогических условий профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий»** раскрыты основные подходы к организации опытно-экспериментальной работы, представлены ее результаты и анализ данных исследования.

***В первом параграфе «Реализация организационно-педагогических условий профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий»*** определена цель, задачи и описана структура опытно-экспериментальной работы.

Экспериментальная работа осуществлялась в течение трех лет в образовательной среде КГПУ им В.П Астафьева, на факультетах неязыковых специальностей. Эксперимент проведен в двух группах студентов по 35 человек, из них 15 – девушки, 20 юноши, общее количество участников составило 70 человек. Эксперимент проводился на примере дисциплины иностранный язык (базовая дисциплина, которая преподается на 1 и 2 курсах), в период с 2016 по 2019 гг. У студентов были разные уровни мотивации, так как они были случайным образом выбраны на разных факультетах первого и второго курсов. Таким образом, было 3 экспериментальных групп и 3 контрольных групп студентов. Следует отметить, что нами были исключены гендерные, национальные и социальные различия отобранных студентов, поскольку нами было доказано их слабое влияние на результаты процесса обучения с помощью игровых технологий. Степень влияния коммуникативной

игры на реализацию условий педагогического воздействия оценивалась посредством применения совокупности методов прямого и косвенного педагогического наблюдения на практических занятиях по изучению иностранного языка.

Совместная творческая деятельность студентов является основным синергетическим интегративным принципом, вовлекающим студентов в моделирование различных открытых коммуникативных ситуаций в современной образовательной среде при изучении иностранных языков. Таким образом, творческий потенциал студентов раскрывается в моделировании коммуникативных ситуаций, сочетающих познавательные, культурные, профессиональные, коммуникативные и личностные ценности современной образовательной среды. В этом случае педагогические технологии становятся очень важным инструментом по сравнению с жизненными ситуациями, изменяющими умы студентов и развивающими синергетическое мышление и студенческое сознание.

Концентрируя внимание на цели исследования, мы разработали и протестировали три типа коммуникативных игровых ситуаций:

- 1) Проблемные и противоречивые коммуникативные игровые ситуации, имитирующие конфликтные ситуации, содержат разные проблемы, противоречивые факты. При этом открытая информация отвечает интересам и потребностям возраста и пола студентов и инициирования критичности, независимости и самостоятельности обучающихся как инвариантного мышления;
- 2) Профессиональные коммуникативные игровые ситуации, имитирующие будущую профессиональную деятельность, инициирующие творческий потенциал, самоконтроль и эмпатию обучающихся;
- 3) Игры, имитирующие повседневные коммуникативные ситуации (лингвистический симулякр), имитирующие современные проблемы социальной реальности, основанные на многообразии культурных,

личных и моральных ценностей, инициирующие нравственный выбор и жизненные планы студентов, формирующие мотивацию, систему ценностей и гуманистическое отношение к жизни.

Игровой контекст является одним из важнейших факторов реализации педагогических условий организационно-методического типа. Поэтому перед внедрением игровых технологий в процесс обучения студентов вуза необходимо сосредоточиться на том, как именно должна быть организована образовательная среда (аудиторное пространство).

Результаты второго проведенного нами исследования показали, что структура аудиторного взаимодействия студентов опосредует влияние игр на результаты обучения и отношения в группе. Совместная целевая структура была более эффективной для реализации игрового компонента. Результаты этих исследований показывают, что игровой контекст (или иными словами - структура аудиторной среды) при работе со студентами оказывает опосредующее влияние на эффективность образовательных игр – этот вывод мы учитываем при реализации организационно-педагогических условий с помощью игровых технологий.

***Во втором параграфе «Экспериментальная проверка результативности организационно-педагогических условий профессиональной самореализации студентов вуза средствами игровых технологий»*** отражена сущность опытно-экспериментальной работы по игровым технологиям для профессиональной самореализации студентов в процессе обучения в вузе.

Исследование уровня мотивации студентов проводилось на основе диагностической методики Н.Г. Лускановой. Выбор данной методики обусловлен несколькими параметрами: методика весьма эргономична; достаточно проста в использовании. Методика также позволяет отражать «моментальные результаты». Применяемая нами в исследовании мотивации методика раскрывает следующие группы мотивов: позитивную внешнюю и внутреннюю мотивацию (мотив достижения успеха, ориентация на обретение

авторитета у сверстников, достижение одобрения преподавателя и т.п.); отрицательную мотивацию (наличие у студентов только доминирующего мотива избежать неудачи). При этом методика позволяет, помимо уровня мотивации, параллельно выявить также такие значимые для обучения факторы, как уровень тревожности, стрессоустойчивости, наличия сознательной позиции по самосовершенствованию.

Если до проведения игры на занятиях по иностранному языку уровень мотивации находился в соотношении 75% к 25%, то после проведения игровой технологии результаты несколько выросли: позитивная мотивация отмечалась уже у 85% опрошенных студентов 1 и 2 курсов. То есть разница в 10% между результатами до и после игры была достигнута именно благодаря формированию краткосрочного интереса конкретной игр как виду учебной деятельности.

После изучения мотивации, чтобы исследовать мотивы и интересы студентов в области профессиональной самореализации, мы организовали полуструктурированное интервью. Результаты подтвердили значительный интерес студентов к профессиональному росту посредством коммуникативного творчества в образовательной деятельности.

Окончательные результаты показали, что 78% опрошенных студентов были высоко мотивированы на формирование более высоких уровней профессиональной самореализации, 20% из них имели низкую мотивацию, а 2% студентов были равнодушны к личным результатам развития.

В соответствии с заданиями исследования участников интервью попросили указать коммуникативные ситуации как (1) стимулирующие или (2) препятствующие личному и профессиональному развитию студентов. Впоследствии респондентам было предложено причислить их по убыванию степени важности факторов коммуникативного творчества. Поскольку самореализация студентов является результатом внутренней активности студентов, ее можно оценить, как деятельность сознания, отраженную в инновациях в личных структурах студентов (рефлексия, мотивация,

автономия, самоконтроль), и их можно диагностировать с помощью реализации игровых технологий.

Результаты показали, что коммуникативные компетенции студентов, выраженные в коммуникативной деятельности, имеют количественное выражение и характеризуются как необычный способ коммуникативных комбинаций, ассимиляции и взаимодополняемости (добавления информации), являющихся показателями профессиональной самореализации студентов.

Профессиональные уровни самореализации студентов оценивались в соответствии с описательными характеристиками, определяемыми коммуникативными компетенциями студентов:

- Студенты могут определить коммуникативные проблемы, указать на противоречивые детали, сформулировать коммуникативные цели и задачи; определять перспективные пути получения коммуникативных результатов, прогнозировать и преодолевать возможные проблемы и колебания в меняющихся коммуникативных ситуациях, демонстрируя более высокие уровни коммуникативного саморазвития (самоконтроль; мотивация);
- Студенты могут анализировать и определять соответствующую профессиональную, культурно-ценную информацию, сравнивать и идентифицировать их с личными особенностями для формирования систем личных ценностей, профессиональных и культурных стандартов, демонстрировать лингвистические навыки для обработки иностранной информации и систематизировать ее в коммуникативном творчестве (гибкость, критичность, контакт и чувствительность);
- Студенты могут продемонстрировать коммуникативную независимость, оригинальность, свободный выбор коммуникативных средств в качестве самоуважения и уважения к коммуникативным партнерам в коммуникативных диалогах (креативность, самоуважение, самооценка, независимость и свобода);

- Студенты могут решать различные коммуникативные проблемы и коммуникативные преобразования, находить посторонние позиции (столкновения, временная компетентность, целостное восприятие жизни);
- Студенты могут поддерживать коммуникативных партнеров, прогнозировать и оценивать коммуникативные перспективы и цели (сочувствие и чувствительность).

Для оценки по когнитивному критерию участникам экспериментальной работы было предложено пройти тест самоактуализации (SAT) - самый высокий балл - 100. Практика использования SAT для определения профессиональной самореализации студентов привела к тому, что высокий уровень самореализации студентов после проведения игровых занятий составил 55–70 баллов, а 45–55 баллов считаются статистическими средними баллами самореализации студентов. Используя SAT в настоящем исследовании, авторы имели прекрасную возможность проследить динамические изменения в самоактуализации студентов, обозначающие индивидуальный и профессиональный характер студентов.

Педагогическое наблюдение показало, что у студентов экспериментальных групп показатели выше во всех шкалах, что отражает более высокую степень самоактуализации студентов как высокие уровни самооценки, независимости, свободы и т. д. за счет снижения баллов в масштабах общительности и коммуникативной гибкости.

*В третьем параграфе «Анализ результатов опытно-экспериментальной работы по профессиональной самореализации студентов вузов средствами игровых технологий»* описаны результаты эксперимента, который показал, что для развития личностных качеств и характеристик, таких как самореализация, необходима реализация организационно-педагогических условий с помощью игровых технологий непрерывного (интегративного) обучения. Игровой метод обучения для создания и реализации организационно-педагогических условий всех типов

должен быть спроектирован как модель общего образования, объединяющий и включающий все образовательные компоненты в культурную образовательную среду для стимулирования самореализации студентов.

По результатам итогового анкетирования нами выявлены следующие личностные качества студентов, значимые для профессиональной самореализации:

- здравый смысл (учиться на опыте других людей, а также на собственных ошибках);
- кумулятивный когнитивный эффект (учебный процесс продолжается после достижения высочайших высот);
- уверенность в себе (сила воли, умение ставить четкие цели);
- высокий общий уровень развития (способность быстро постигать сложные конструкции, модели, конструкции, подвергать их быстрому и четкому анализу);
- способность довести дело до конца (большая настойчивость в достижении цели).

Установлены и другие качества субъективности, которые присущи самореализующимся личности и эффективно используются в образовательной практике университетов:

- стремление к интересной работе, независимость, независимость мышления, склонность к риску, любопытство, оригинальность, гибкость, изобретательность, активность, настойчивость, настойчивость в поиске смысла жизни;
- способность к адаптации, упорство в достижении цели, независимость;
- оригинальность, гибкость мышления, расслабленность, стремление к самоутверждению.

Выявленная иерархия свойств основана на приоритетности направления деятельности субъективности личности в профессиональной самореализации. В связи с этим самоактуализация используется как процесс, имеющий свои особенности проявления в образовательной и профессиональной

деятельности, и как интегративное формирование личности, представленное четкой структурой свойств субъективности личности.

Результаты исследования, представленные на рис. 1, свидетельствуют о достаточном развитии критериев личностной субъективности студента в результате реализации организационно-педагогических условий с помощью игровых технологий. В основном это активный средний и стабильно высокий уровень.

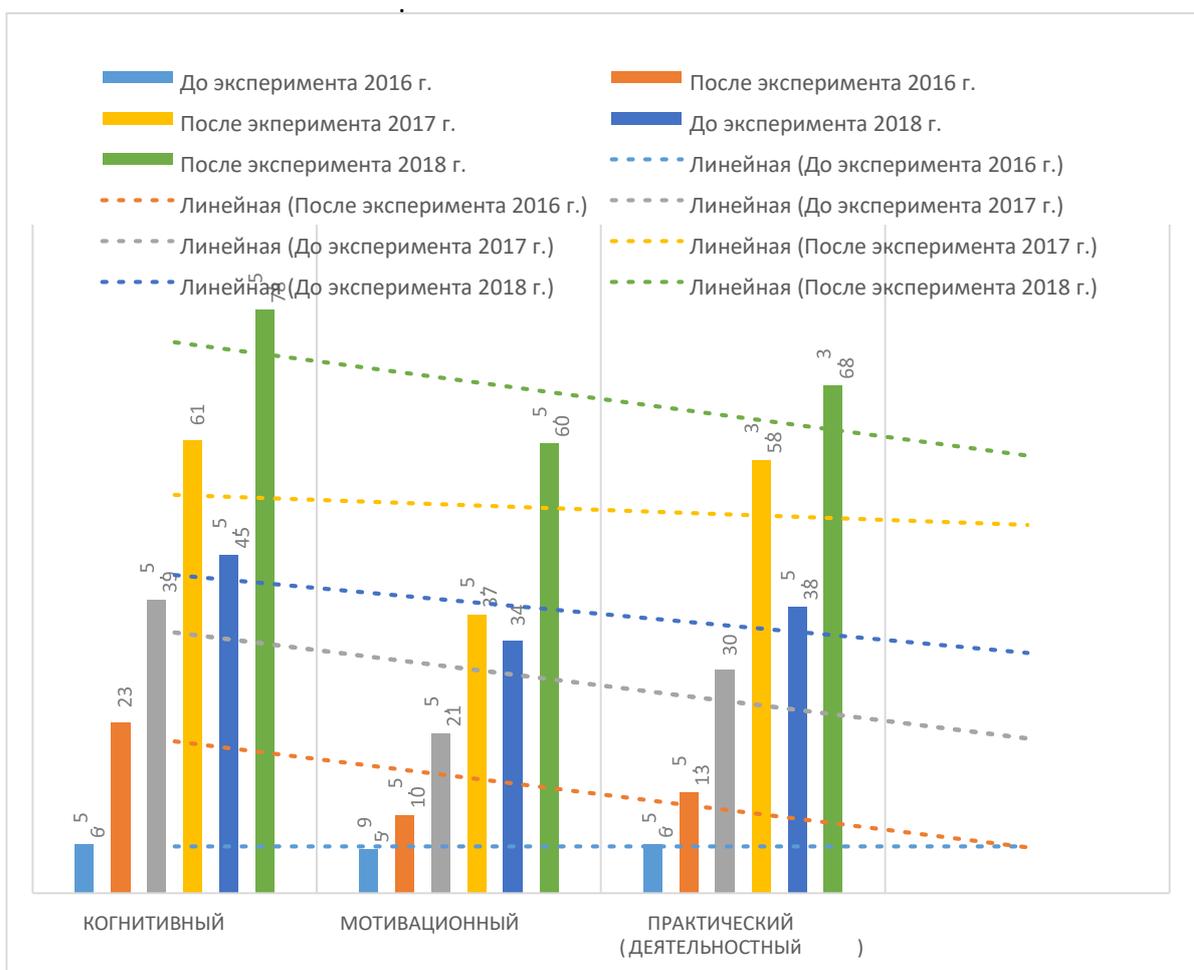


Рис.1 Динамика в ходе реализации организационно-педагогических условий с помощью игровых технологий обучения (данные в %)

Установлено, что чем выше уровень профессиональной направленности студента, тем значительнее, продуктивнее и выше ответственность за все возможные в нем достижения, воплощение и реализацию целей, ценностей и смыслов. Структура личностной самореализации студента с высоким уровнем

профессиональной ориентации более стабильна по сравнению со структурой самореализации студента со средним и низким уровнем профессиональной ориентации.

Как показывают результаты трехгодичного эксперимента, организационно-педагогические условия реализуются более эффективно благодаря совместному творческому и коммуникативному творчеству студентов, где субъективная деятельность связана с целенаправленной трансформацией коммуникативных ситуаций, расширяющих субъективный коммуникативный опыт. Образовательная среда представляет собой механизм синтеза, позволяющий определить перспективную самоорганизующуюся стратегию обучения обучающихся.

Другими словами, положительные результаты экспериментальной работы доказали эффективность применения игровых методов обучения для реализации организационно-педагогических условий как целостной самоорганизующейся стратегии обучения, подчеркивающей профессиональную самореализацию в современной образовательной среде.

**В заключении** содержатся общие выводы по результатам проведенного исследования. Проведённый анализ полученных количественных и качественных результатов опытно-экспериментальной работы показал, что выдвинутая гипотеза нашла своё подтверждение, задачи научного поиска решены, цель исследования достигнута. Материалы осуществленного исследования могут быть использованы в профессиональной подготовке специалистов, бакалавров, магистров; в сфере дополнительного профессионального образования.

**СПИСОК РАБОТ, ОПУБЛИКОВАННЫХ АВТОРОМ ПО ТЕМЕ  
НАУЧНО-КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ**

*В изданиях, включенных в перечень рецензируемых научных журналов и изданий, рекомендованных ВАК Минобрнауки России:*

1. Грасс Т.П., Петрищев В.И., Воронова О.В. Деловая игра как средство успешной экономической социализации школьников России и США // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. 2017. № 4 (42). С. 6-11. DOI: 10.25146/1995-0861-2017-42-4-16
2. Воронова О.В. Игровые технологии как средство профессиональной самореализации студентов в процессе обучения иностранному языку // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. 2019. № 3 (49). С. 46-53. DOI: 10.25146/1995-0861-2019-49-3-141

*В сборниках научных трудов и материалов научно-практических конференций:*

- 1) Воронова, О.В. Формирование коммуникативной компетенции иностранных студентов в Российских вузах посредством игровых технологий // Материалы региональной научно-практической конференции «Адаптация мигрантов и социализация коренной молодежи в поликультурном образовательном пространстве России и зарубежных стран» (17 ноября 2016 г.). Красноярск: КГПУ, 2016. С. 34-39.
- 2) Воронова, О.В. Самореализация студентов в учебно-профессиональной деятельности вуза // Материалы международной научно-практической конференции «Социализация и межкультурная коммуникация в современном мире» (28-29 апреля 2017 г.). Красноярск: КГПУ, 2017. С. 65-71.
- 3) Воронова О.В. Активные методы в процессе обучения студентов // Материалы шестой региональной научно-практической конференции «Социально-культурная, экономическая социализация и адаптация

обучающихся мигрантов и коренной молодежи в России и зарубежных странах». Красноярск: КГПУ, 2017. С. 234-241.

- 4)** Воронова О.В. Самостоятельность как основное качество конкурентоспособного специалиста // Материалы Седьмой региональной научно-практической конференции с международным участием «Социально-культурная, экономическая социализация и адаптация обучающихся мигрантов и коренной молодежи в России и зарубежных странах». Красноярск: КГПУ, 2018. С. 17-22.