

УДК 378.147

DOI: 10.21209/2658-7114-2020-15-2-132-142

Ирина Викторовна Ерофеева¹,*доктор филологических наук, доцент,**Забайкальский государственный университет**(672039, Россия, г. Чита, Александро-Заводская, 30),**e-mail: irina-jour@yandex.ru,**<https://orcid.org/0000-0001-5653-2792>***Ольга Викторовна Сафронова²,***кандидат философских наук,**Забайкальский государственный университет**(672039, Россия, г. Чита, Александро-Заводская, 30),**e-mail: olga2127@yandex.ru,**<https://orcid.org/0000-0003-1046-3204>*

Игра как интерактивная технология обучения в преподавании профильных дисциплин по направлению «Журналистика»

В статье представлена проблема использования игры в системе интерактивного обучения по направлению «Журналистика». Предлагается исторический контекст актуализации феномена игры в философии, культурологии и педагогике. Подчеркивается актуальность игрореализаций в учебном процессе. Междисциплинарность игры как метода, её гуманитарный и ролевой характер, социально-коммуникативное и аксиологическое содержание наиболее адекватны требованиям и сущности журналистской профессии. Предлагаемые варианты игровых методик основываются на психологии человеческих взаимоотношений, крайне важных для работы в сфере массмедиа.

На основе собственной педагогической практики по использованию в учебном процессе игр различного типа авторы делают вывод, что игровые подходы в обучении будущих журналистов интенсифицируют учебную деятельность, способствуют не только лучшему усвоению необходимого материала, но и формированию важных для профессиональной деятельности умений и способностей. Введение игры в учебный процесс будущих журналистов есть игровое моделирование. Пространство реализуемой игры олицетворяет способы конструирования реальности в журналистике, это некий гештальт (целостный образ), аккумулирующий рацию и чувства, когниции и действия, детали и общее. По мнению авторов, замкнутое пространство игры должно быть концептуально выверено, с точки зрения технологий и аксиологического подхода спроецировано в специфику функционирования современных массмедиа.

Ключевые слова: метод игры, интерактивное обучение, направление «Журналистика», аксиология игры, игровое моделирование

Введение. В современном обществе очевидна необходимость в подготовке творчески мыслящих специалистов, обладающих инновационными взглядами и применяющих в решении профессиональных задач нестандартные подходы. Развитие государства невозможно без развития интеллектуального и творческого потенциала его граждан, в том числе в разнообразных профессиональных сферах. В связи с этим важная задача современных вузов – готовить специалистов, обладающих гибкостью и вариативностью в принятии решений, а также

скоростью реагирования на «вызовы» глобального мира и разнообразные изменения.

Журналистика, как профессия, обладает несомненным творческим содержанием, неоднозначный процесс создания медиатекста усилиями языковой личности автора и согласно технологическим критериям разных каналов коммуникации выстраивается на креативных подходах и благодаря творческим решениям. Поэтому в учебном процессе подготовки будущих журналистов особое внимание необходимо уделять активизации творческого потенциала специ-

¹ И. В. Ерофеева – основной автор, осуществляла разработку концепции, написание статьи.

² О. В. Сафронова осуществляла систематизацию, анализ материалов, написание и оформление статьи.

алиста, создавать комфортные условия и релевантные возможности для раскрытия личностных особенностей и творческих способностей студентов. С. Г. Корконосенко отмечает, что «журналистика – в высшей степени благодатное поле для того, чтобы молодой человек ощутил себя творчески растущей личностью. От методического искусства и педагогического такта преподавателя зависит, произойдет ли обретение себя в журналистике и станет ли оно радостным открытием для студента»¹.

В сфере современного профессионального образования выделяются различные технологии активизации творческого мышления. Среди методов, которые применяются и положительно зарекомендовали себя в процессе обучения будущих журналистов, особо выделяются игровые, которые, будучи интерактивными методами обучения, основываются на психологии человеческих взаимоотношений, крайне важных для деятельности в сфере массмедиа.

Сущность интерактивности состоит не только в пробуждении когнитивного и эмоционального потенциала студентов, его коммуникативных способностей, но и в формировании благоприятной атмосферы для реализации продуктивного творческого мышления, демонстрации доброжелательности, взаимопонимания и поддержки. В процессе игры учащийся приобретает положительный опыт общения с другими людьми, учится высказывать собственную точку зрения, критически мыслить, слушать и воспринимать другого, дискутировать, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций и принимать совместные решения.

Игра всегда процессуальна, она продуцирует захват эмоций и разума человека. Игровые подходы в обучении интенсифицируют учебную деятельность, увлекают студентов, прививают особый интерес к занятиям и способствуют лучшему усвоению необходимого материала.

Методология и методы исследования. В рамках данного исследования мы используем аксиологический подход, в основе которого лежит как ориентация на систему социально-педагогических ценностей в реализации игровых технологий, так и понимание ценности человеческой жизни,

¹ Корконосенко С. Г. Преподавание журналистики в высшей школе: учеб. пособие. – СПб.: Своё издательство, 2015. – С. 75.

утверждение этического и аксиологического содержания работы в массмедиа. Мы одновременно придерживаемся практико-ориентированного подхода, нацеленного на формирование в рамках образовательной деятельности компетенций в сфере профессиональной журналистики. В рамках исследования также использован системный анализ психолого-педагогической, философской, культурологической литературы по феномену и методу игры.

Большое количество трудов в зарубежной и отечественной науке посвящено изучению игры и проблеме геймификации в рамках образовательного процесса: Н. П. Аникеева, В. П. Вахтеров, Г. Н. Волков, О. С. Газман, С. Занько, О. С. Кель, Д. Колодци, В. Ф. Комаров, Н. К. Крупская, Л. В. Куликова, А. С. Макаренко, Э. В. Паничева, К. Д. Радина, В. А. Сухомлинский, К. Д. Ушинский, И. И. Фришман, С. Т. Шацкий, С. А. Шмаков, Г. П. Щедровицкий и др. Так, чешский педагог-гуманист Ян Амос Коменский ещё в XVII в. сформулировал преимущества использования игр и разъяснил их необходимость [11].

Среди современных отечественных исследователей большое внимание игре, как важнейшей и неотъемлемой части учения, а также досуга и культуры в целом, уделяет М. Г. Ермолаева², активные методы обучения как способы повышения качества профессионального образования рассматривают И. В. Шумова, И. В. Анашкина, Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик и др.

По определению Е. В. Зарукиной, активные методы обучения – это методы, которые характеризуются высокой степенью включённости обучающихся в учебный процесс, активизируют их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач. Отмечается, что особенностями активных методов обучения являются целенаправленная активизация мышления, самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых, постоянное взаимодействие субъектов учебной деятельности, свободный обмен мнениями о путях решения проблем³.

² Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: метод. пособие – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 109 с.

³ Зарукина Е. В., Логинова Н. А., Новик М. М. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – С. 4.

Классификации активных методов обучения уделяет внимание в своих работах О. В. Горшкова. К данным методам исследователь относит групповые дискуссии, деловые игры, ролевые игры, техники «мозгового штурма» кейс-ситуации и т. д. Как верно отмечает О. В. Горшкова, «сегодня формирование компетенций – это основная цель обучения, и различные знания формируют разные уровни компетенций. Лекции – “дают представление”, семинары – формируют уровень “знать”, практические занятия – уровень “уметь”, практика – формирует “навык”» [6].

Развитие интернет-технологий значительно расширяет спектр активных методов обучения. В учебном процессе используются социальные сети для взаимодействия студентов и преподавателей, вебинары, skype-конференции и т. д. Применение таких игровых методов, как, например, геймификация, многие исследователи относят к трендам современного образования. В частности, В. В. Матонин рассматривает геймификацию в электронном обучении как основной инструмент мотивации образовательной деятельности студентов [15]. А. Л. Мазелис считает геймификацию одним из актуальных направлений развития образовательных технологий [14]. По мнению С. И. Никитина, игрофикация в скором времени займёт лидирующие позиции среди образовательных технологий [17].

Особой популярностью в образовательном процессе пользуются квест-технологии. Н. В. Внукова убеждена, что квест, как игровая технология, позволяет обучающемуся перестать быть пассивным объектом учебной деятельности, а, напротив, включиться в интерактивный процесс, способствующий формированию навыков поисковой деятельности, повышению мотивации к самостоятельному и осмысленному поиску необходимых знаний [4].

М. В. Дворковая и Е. А. Куренкова в своих исследованиях выделяют образовательную игру как одну из разновидностей интерактивного обучения, позволяющего приобрести новые знания и закрепить профессиональные компетенции. «Это наиболее широкое понятие, которое объединяет все игровые формы активного обучения, – отмечают авторы, – ключевой здесь становится цель получения новых знаний.

Это и автоматизированное знание – навык, и компетенция как “знания, опыт в той или иной области”» [8, с. 192].

Акцентируя возможности игровых методов в обучении студентов, М. Н. Багатырова отмечает, что практический опыт работы со студентами показал, что игровые методы являются интерактивными и интегративными, поскольку включают в себя и элементы тренинга, и разбор конкретных ситуаций, и дискуссии – в зависимости от целей игры [2].

Е. А. Репринцева в монографии «Педагогика игры: теория, история, практика» на основе западно-европейской и отечественной философско-педагогической мысли рассматривает разные подходы к пониманию природы игры, формулирует педагогические возможности данного метода в образовательной практике [18].

Необходимо отметить недостаточную изученность особенностей использования игровых методов в преподавании именно журналистских дисциплин. Можно выделить немногих авторов подобного научного дискурса, в частности, игровым методикам преподавания журналистики уделяли внимание О. А. Воронова [5], В. А. Савицкий [19], Л. Г. Александров [1]. Так, Л. Г. Александров пишет, что игровое начало, применяемое в образовательном процессе, развивает диалоговую культуру журналиста, отрабатывает ряд специфических функциональных моментов в журналистике, поэтому оно вполне приемлемо в системе современного медиаобразования: «игровые методики в образовании обусловлены междисциплинарностью журналистского обучения, его явно выраженным гуманитарным характером, особенностями общественной среды с её ролевыми моделями поведения, требованиями к журналистской профессии, согласно которым нужно быть готовым к работе в неординарных, неожиданных, а порой и экстремальных условиях, и многими иными факторами» [1, с. 6].

На наш взгляд, особое значение игры как метода в учебном процессе будущих журналистов связано с исконной философией данного действия. Практически во всех культурах мира игра воспринимается как способ эмоционального, сенсорного и физического развития ребёнка. С политической и культурологической точек зрения

рассматривали игру Платон, Аристотель и Гераклит. Философы античности отмечали её этическое, эстетическое и воспитательное значение в процессе передачи опыта от старших поколений к младшим [16; 18; 21]. В Древней Греции жизнь человека и космическое бытие воспринимались как игра. Впоследствии подобное отношение становится метафорой осознания сущности происходящего в мире. По словам А. Ф. Лосева, «Мировой хаос есть... только милые и невинные забавы ребенка» [12, с. 365]. «Человеческая культура возникает и развёртывается в игре, как игра», – писал теоретик культуры Й. Хейзинга [22, с. 20]. Он предложил наряду с традиционным термином “*Homo sapiens*” использовать понятие “*Homo ludens*” – «человек играющий».

По мнению учёных (М. М. Бахтин, И. Кант, С. В. Григорьев, И. С. Кон, Ю. М. Лотман, С. А. Смирнов, Д. Б. Эльконин и др.), игра как социокультурный феномен обладает универсальными характеристиками, выступает условной моделью окружающего мира. Игровая деятельность универсальна и многозначна, аналогична траектории жизненного пути человека, способам выбора на этом пути. С одной стороны, игра связана с острыми эмоциональными переживаниями, с другой стороны, игра рациональна по своей природе и включена в строгие правила, которые нужно соблюдать.

И. Кант считал игру воплощением практического разума [24]. Игра олицетворяет некий хронотоп переживаний полноты и целостности бытия человека, она провоцирует конструирование особого пространства, в рамках которого вымысел и правда способны расширять картину мира и грани восприятия человека. Игра имманентно встроена в жизнь, она – назначение человека, который сам есть «игрушка богов» (Платон).

М. М. Бахтин обратил внимание на условие появления многочисленных игровых ситуаций – это кризис в жизни страны [3, с. 264], когда общество вынужденно меняет ценностные парадигмы и находится в деятельном поиске новых способов существования. Это своеобразный катарсис усталого человека, когда срабатывает инстинкт самосохранения, личность отталкивает реальность и вынужденно воспринимает жизнь как игру, и всё это для менее болезненного перехода от разрушения к стабильности.

Ю. М. Лотман, говоря о роли игр и кукол в системе культуры, выделил две формы игры [13, с. 378–379]. Первая проявляет себя в фольклоре, в мире ностальгического детства, в котором человек удваивает свою жизнь: эмоционально, познавательно и эстетически её осваивает. Данная игра проявляет бытие, способствует самореализации и познанию, так как заставляет человека устремляться за пределы логического, выверяющего суждения. В процессе социализации появляется другая разновидность игры – игра поз и масок, выстроенная на принципах этикета и приличия. Данные законы игры обожествляют искусственность и статичность, когда смерть претворяется жизнью. В этой внешней бессодержательной игре положений отсутствует скрытая энергия познания, зато присутствует страстное желание самоутверждения.

По утверждению Й. Хейзинга, игра «есть свобода» [22, с. 20], некое продуманное замкнутое пространство, предполагающее определённую толику вседозволенности. М. М. Бахтин уточняет: «игра – это мир-перевертыш, инобытие, где жизнь... разыгрывает... другую свободную (вольную) форму своего существования» [3, с. 263]. Игра аксиологична по своей природе. И именно этот её философский аспект очень важен для моделирования игры в учебном процессе будущих журналистов. Профессиональная (с точки зрения действий педагога) реализация данной технологии позволяет не только отрабатывать непосредственно учебный материал, но и артикулировать нравственные и этические принципы массмедийного творчества.

Современные СМИ функционируют в эстетике постмодернизма, абсолютизируют «теорию театра и игры». Информационное пространство нацелено на глобальное привлечение внимания потребителя, на конструирование привлекательного контента с тщательным отбором фактуры, когда целостная картина происходящего остаётся за пределами освещения и когда нередко вымысел и фейк постулируются как правда. Театральность форматов инфонтеймента и ток-шоу превращает мир в грандиозный и впечатляющий спектакль. Ж. Бодрийяр назвал это гиперреальностью, а Ги Дебор – «обществом спектакля» [9].

Игра предполагает сотрудничество, тесное взаимодействие внутри замкнутого про-

странства, которое Й. Хейзинга, именовал «отчуждённой землёй» [22, с. 24]. С точки зрения педагогики журналистики это пространство должно быть концептуально выверено. М. М. Бахтин писал об игре как о мировоззренческой и моральной категории [3, с. 271], которая позволяет быть сильнее или слабее личности играющего. Нельзя не учитывать тот факт, что игра управляет человеком, активно формируя его ценностные и идейные предпочтения.

Результаты исследования и их об- суждение. Игра как интерактивный метод обучения позволяет решать конкретные задачи в зависимости от преподаваемой учебной дисциплины. Метод игры, как правило, подразумевает систему целенаправленных действий, организующих познавательную и практическую деятельность студентов по усвоению содержания курса. Спектр педагогических возможностей игры как интерактивного метода многоплановый – от развлекательно-рекреативных и творческих ресурсов до познавательных, обучающих и терапевтических преимуществ.

Как любая технология, учебная игра включает несколько методических компонентов: концептуальную часть (намерения и стратегии педагога относительно целей и задач дисциплины); содержательную часть учебного материала; процессуальный аспект, подразумевающий технологию реализации учебного процесса в формате игры; и диагностику – анализ результатов использования данной технологии.

В своей педагогической практике, согласно общепринятой типологии, нами используются следующие игры:

- по характеру педагогического процесса – обучающие, развивающие, творческие, психотехнические;
- по игровой методике – сюжетные, ролевые, имитационные;
- по игровой среде – аудиторные и уличные, с использованием технических средств и без них.

Основные целевые установки использования игровых форм обучения обусловлены содержанием лекционно-практических курсов, но в целом предполагают:

- 1) формирование способностей студента осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;
- 2) воссоздание и усвоение практического опыта в сфере функционирования масс-

медиа, а также опыта взаимодействия на различных уровнях профессиональной коммуникации;

- 3) формирование аксиологической культуры журналиста.

По сути введение игры в учебный процесс будущих журналистов есть, как правило, игровое моделирование. В данном случае модель выступает типовым средством отражения отдельного и общего, чувственного и логического, внешнего и внутреннего в журналистской среде. Пространство реализуемой игры олицетворяет способы конструирования реальности в журналистике, это некий гештальт (целостный образ), аккумулирующий рацию и чувства, когниции и действия, детали и общее, характерные для функционирования массмедиа.

В структуру каждой игры входит формулирование цели и задач, планирование и осуществление процесса игры с учётом содержания дисциплины и особенностей конкретной студенческой аудитории, анализ результатов игры.

Проведение игры предваряет создание благоприятной атмосферы общения со студентами, предполагающее добровольную мотивацию и свободный выбор учащихся по включению в игру. С точки зрения психологии игрового моделирования процесс игры должен предполагать элемент соревновательности, индивидуальный подход к каждому участнику игры, удовлетворять потребности студентов в самореализации и самоутверждении.

Тем не менее, чтобы учебная игра действительно способствовала реализации педагогических задач, преподаватель должен обладать компетентностью в области игрового моделирования и познаниями в сфере деятельности массмедиа. Как отмечает Т. В. Надолинская, он должен быть «мотивационно готов к совершенствованию владения игровыми технологиями, иметь навыки игрового взаимодействия, режиссирования и организации игровой среды» [16, с. 31].

В рамках дисциплин «Профессиональная этика журналиста» и «Основы творческой деятельности журналиста», «СМИ как социокультурный феномен» использование игровых методов, безусловно, способствует развитию у студентов познавательного интереса к дисциплине и профессии, лучшему усвоению профессиональных нормативов в журналистике, запоминанию изучаемой

темы, при этом освоение материала в свободной, непринуждённой форме сплавивает, эмоционально объединяет учащихся.

Например, игра «Информационная картина дня» предполагает создание в группе редакционного коллектива, который должен ознакомиться с предложенными преподавателем информационными поводами («Сегодня в Чите пройдёт ярмарка сельскохозяйственной продукции», «В 2019 году Забайкальский край получит 225 миллионов рублей на программу формирования комфортной городской среды», «Сегодня в Чите состоится первый краевой фестиваль молодёжи “Траектория роста”», «В Забайкальском крае проходит приём заявок на конкурс “Лучший предприниматель 2019 года”» и др.) и на их основе спланировать номер ежедневной газеты, используя разнообразные жанры журналистики (заметка, отчёт, интервью, репортаж, статья, обозрение, рецензия, комментарий, очерк и др.). Редактору и корреспондентам нужно аргументировать свой выбор и объяснить, как они будут работать над теми или иными материалами. Таким образом, в ходе выполнения задания студенты не только закрепляют изученный материал по информационным, аналитическим и художественно-публицистическим жанрам журналистики, но и моделируют функциональные обязанности сотрудников редакции газеты, учатся принимать решения в соответствии с поставленными задачами, ищут оригинальные, креативные способы выполнения задания.

Преподаватель дисциплины организует редакцию из числа обучающихся и проводит заседание по планированию номера издания. Учебная игра как интерактивная форма учебного процесса погружает группу студентов в условия, приближённые к реальной практической деятельности. По условиям игры преподаватель инициирует появление проблемных ситуаций, а обучаемые коллективно ищут пути их разрешения.

Игра «Информационная картина дня» в соответствии с общепрофессиональными компетенциями дисциплин способствует формированию у студентов навыков создания востребованных обществом медиатекстов, выявлению их отличительных особенностей, осуществлению подготовки журналистских жанров и форматов в соответствии с нормами русского языка. Студент

также учится осуществлять авторскую деятельность с учётом специфики разных типов СМИ, участвовать в производственном процессе выпуска журналистского текста с применением современных редакционных технологий.

Ещё одно игровое упражнение «Переделай сказку» в рамках дисциплины «Основы творческой деятельности журналиста» стимулирует воображение студентов, развивает их творческие способности, а также помогает лучше выделять и понимать характерные признаки и черты тех или иных информационных жанров журналистики. Учащимся предлагается выбрать любую русскую народную сказку и переделать содержащуюся в ней информацию в журналистский контент. На основе полученного фактического материала они должны написать заметку, отчёт, интервью или репортаж. Как правило, упражнение вызывает много положительных эмоций в группе и демонстрирует неожиданные, своеобразные подходы студентов к выполнению задания. Учащиеся в ходе выполнения задания приходят к пониманию таких категорий журналистского творчества, как идея, тема, композиция медиатекста, учатся выстраивать материал в соответствии с требованиями, предъявляемыми к информационным жанрам. Что касается профессиональных компетенций, то упражнение направлено, в первую очередь, на формирование навыков осуществления авторской деятельности с учётом специфики разных типов СМИ и имеющегося мирового и отечественного опыта.

Схожее упражнение «Этика наоборот» студенты выполняют в рамках дисциплины «Профессиональная этика журналиста». Они должны написать материал в любом жанре с вымышленными героями и ситуациями, включив в него разнообразные этические нарушения. Во второй части задания, под названием «Работа над ошибками» нужно дать разъяснение каждому допущенному нарушению, опираясь на Закон РФ «О средствах массовой информации», «Кодекс профессиональной этики российского журналиста» и другие нормативно-правовые документы. Упражнение не только активизирует творческое мышление студентов, но и позволяет чётко осознать, как нельзя писать журналистские материалы. Учитывая регулярные нарушения российскими журналистами норм профессиональной эти-

ки в современных СМИ, приобретение студентами навыков этически-грамотного поведения становится крайне важной задачей в учебном процессе. Задание в большей степени направлено на формирование способностей обучающегося учитывать общечеловеческие ценности в процессе создания журналистского текста, определять ценностные приоритеты при отборе освещаемых явлений и событий, придерживаться общечеловеческих ценностей при создании журналистского текста. Безусловно, развивается и способность учитывать в профессиональной деятельности тенденции развития медиакоммуникационных систем региона или страны, исходя из правовых и этических норм их регулирования.

Игра «Повышаем свой культурный уровень» проводится в рамках дисциплины «СМИ как социокультурный феномен», она предполагает разделение студенческой группы на две команды. Каждая должна разработать программу действий, состоящую из конкретных практических рекомендаций и приёмов, помогающих журналисту повышать свой личный уровень культуры. Побеждает команда, которая предлагает наибольшее количество способов и более творчески подходит к выполнению задания. В результате совместной деятельности всех учащихся происходит осознание значимости культурной составляющей в деятельности современного журналиста, а также приобретаются новые знания о ресурсах развития и самосовершенствования журналиста. Выполняя упражнение, студент, в том числе, учится анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия, находить и использовать необходимую информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп.

В рамках дисциплин психологического блока подготовки будущих журналистов используются преимущественно развивающие, творческие и психотехнические игры ролевого и имитационного характера. Так, ролевая игра «Оценка медиатекста с точки зрения восприятия аудиторией различного типа» ориентирована на формирование перцептивных качеств – способности к сопереживанию, восприятию и пониманию иной картины мира; формирование необходимых профессиональных умений по созданию релевантного текста, учитывающего характере

ристику определённой целевой аудитории; а также на закрепление знаний по эффективному созданию благоприятной атмосферы в процессе межличностной и массовой коммуникации.

Студенческая группа делится на три команды и по итогам жребия определяется тип аудитории, закреплённой за той или иной командой: молодёжь, зрелая интеллигенция, сельская аудитория. Студентам предлагается публикация, которую необходимо оценить с точки зрения выбранного типа аудитории. После обсуждения релевантности материала запросам аудитории студенты формулируют возможные вопросы и замечания автору текста.

Ещё одна ролевая игра психотехнического характера «Стратегия Уолта Диснея» ориентирована на активизацию творческого мышления, самоактуализацию, формирование психологической культуры журналиста, умение выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

Группа студентов делится на три подгруппы: мечтатели – реалисты – критики. Преподаватель предлагает обсудить проблему «Успешная карьера молодого журналиста» в рамках обозначенных ролей и раздаёт карточки с условиями и методическими рекомендациями проведения игры:

Мечтатели – активно используют воображение, занимаются поиском возможностей в будущем (используют невербальную поддержку: визуальное конструирование – глаза устремлены вправо и вверх, визуальное воспоминание – глаза устремлены влево и вверх).

Реалисты – озабочены вопросом «как осуществить планы, реализовать мечтания в жизнь», активно выбирают альтернативные способы решения проблемы, не имеют право анализировать и критиковать.

Критики – активно используют логику, продумывают последствия, предпочитают отстранённость от ситуации. Цель – критика мечтателей и реалистов, основная задача – чтобы всё получилось КАК надо. Отвергают пессимизм, дают ценный вклад в проверку идей. Выстраивают свои размышления по принципу: «А что, если ...» (невербальная поддержка – слегка наклоненная вниз голова и рука, руки у подбородка и лица).

Игра обучающего характера «Спутники лжи» направлена на усвоение материала по

невербальной коммуникации, на формирование умения будущего журналиста видеть и понимать собеседника по невербальным маркерам, в том числе его скрытые помыслы. Психотехническая игра проходит в два этапа и требует предварительной подготовки. Заранее один из студентов получает тайное для его сокурсников задание придумать правдоподобную историю. На занятии он её рассказывает, и группа слушателей выявляет маркеры лжи. Далее студенты вместе с преподавателем смотрят и обсуждают документальный фильм Александры Белявской «Детектор лжи. Жесты».

В данной статье мы предлагаем далеко не полный перечень используемых форм игры, среди уличных игровых методик нами апробируются: Составление досье «Моя дорога в университет: наиболее яркие впечатления (люди и иные образы) сегодняшнего утра»; флешмоб «Красная дорожка для прохожих: а что вы думаете о ...»; создание фотоальбома разных эмоций «Лица необычных людей». Данные игры ориентированы на формирование психологической культуры журналиста: приобретение практических знаний о специфике и атрибутах межличностного общения, механизмах взаимопонимания в общении; освоение продуктивных технологий межличностной коммуникации; психологических приёмов разрешения основных коммуникативных проблем и личных творческих затруднений, барьеров общения.

Заключение. Итак, игровое моделирование в процессе подготовки будущих журналистов осуществляется на основе ценностно-смысловой концепции и имеет ряд преимуществ, как сугубо образовательного характера, так и практического – прикладного.

Игровые техники, ориентированные на атмосферу сотрудничества, позволяют выстроить конструктивные, заинтересованные и доброжелательные отношения со студентами. В профессионально сконструирован-

ной атмосфере игромоделирования, в котором не предусматривается прямая критика личности, студенты обучаются искусству диалога и полилога, учатся слышать, задавать вопросы, высказываться и отстаивать собственную точку зрения, дискутировать.

Пространство игры, фокусированное на аксиологии и психологии журналистики, является мыследеятельностью, так как инициирует смыслы профессиональной работы, пробуждает разные мыслительные операции, активизирует различные участки головного мозга студента, его способности к чёткому выражению своей позиции, пониманию и объяснению явлений, принципов, теорий и фактов.

Образовательные игры предполагают свободу выбора средств и способов усвоения учебного материала, способствуют развитию воображения, творческих способностей, а непринуждённая, лёгкая форма освоения материала снимает эмоциональное напряжение, объединяет и сплачивает студентов. Искусно выстроенное игровое моделирование с использованием соответствующих педагогических средств всегда настроено на ситуацию успеха, на самоактуализацию и рефлексию – самоанализ и оценку результатов личностного развития студента.

Несомненно, игровые методы, применяемые в учебном процессе, несмотря на кажущуюся простоту, формируют у студентов необходимые профессиональные знания и умения, увлекательно и интерактивно моделируют «Я-концепцию» будущего журналиста. Одновременно они являются испытанием профессионального мастерства педагога, проявлением индивидуального стиля его педагогической деятельности, мерилем его творческого потенциала и его возможностей выстроить продуктивную траекторию развития высококвалифицированного профессионала в сфере массмедиа.

Список литературы

1. Александров Л. Г. Журналистская этика и игра (методические замечания) // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2010. Т. 1, № 5. С. 6–9.
2. Багатырова М. Н. Возможности игровых методов в обучении студентов // Мир науки, культуры образования. 2016. № 1. С. 187–188.
3. Бахтин М. М. Эстетическое наследие и современность. Саранск: Изд-во Мордов. ун-та, 1992. Т. 2. 368 с.
4. Внукова Н. В. Использование квест-технологии на занятиях как фактор повышения мотивации обучающихся // Инновационная наука. 2017. № 12. С. 152–153.

5. Воронова О. А. Игровые методики преподавания журналистики в студенческих и профессиональных журналистских группах // Современное журналистское образование: синтез теории и практики: сб. ст. М.: Медиамир, 2010. С. 96–109.
6. Горшкова О. В. Активные методы обучения: формы и цели применения. Текст: электронный // Концепт. 2017. № 53. URL: <http://www.e-koncept.ru/2017/470039.htm> (дата обращения: 20.01.2020).
7. Григорьев С. В., Фролов А. С. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре. М.: Московия, 2006. 204 с.
8. Дворковая М. В., Куренкова Е. А. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения // Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Т. 8, № 1–2. С. 191–195.
9. Дебор Г. Общество спектакля. М.: Логос, 2000. 224 с.
10. Добрынина Т. Н. Интерактивное обучение в системе высшего образования. Новосибирск: НГПУ, 2014. 182 с.
11. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. М.: Педагогика, 1982. Т. 1. 656 с.; Т. 2. 576 с.
12. Лосев А. Ф. Философия. Мифология. Культура. М.: Политиздат, 1991. 525 с.
13. Лотман Ю. М. Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: Александра, 1992. 428 с.
14. Мазелис А. Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. 2013. № 3. С. 139–142.
15. Матонин В. В. Тренды современного образования: геймификация // Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество. 2017. Вып. 2. С. 36–40.
16. Надолинская Т. В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. 2014. № 4. С. 31–36.
17. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой учёный. 2016. № 9. С. 1159–1162.
18. Репринцева Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика. Курск: КГУ, 2005. 421 с.
19. Савицкий В. А. Игра как феномен журналистского творчества: тип текста, жанры публикаций: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10. М., 2010. 22 с.
20. Сытько К. О., Рябова А. А. Интерактивные методы обучения как средство повышения качества обучения // Современные тренды развития науки: материалы I Всерос. науч.-практ. конф. Нижний Новгород: АРС-Рейтинг, 2017. С. 61–64.
21. Тебякина Е. Е. Игра как философско-антропологический феномен: основные черты, характеристика, особенности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 6. Ч. 2. С. 180–182.
22. Хейзинг Й. Homo Ludens (Человек играющий). М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 352 с.
23. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.
24. Kant I. Idea for a Universal History. Trans: New York Press, 1994.
25. Moydinova Sh. I. Diversification of interactive tools as a improving factor of foreign language teaching // Наука и мир. 2016. Т. 3, № 1. С. 73–75.

Статья поступила в редакцию 18.02.2020; принята к публикации 25.03.2020

Библиографическое описание статьи

Ерофеева И. В., Сафронова О. В. Игра как интерактивная технология обучения в преподавании профильных дисциплин по направлению «Журналистика» // Учёные записки Забайкальского государственного университета. 2020. Т. 15, № 2. С. 132–142. DOI: 10.21209/2658-7114-2020-15-2-132-142.

Irina V. Erofeeva¹,

*Doctor of Philology, Associate professor,
Transbaikal State University*

(30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia),

e-mail: irina-jour@yandex.ru,

https://orcid.org/0000-0001-5653-2792

Olga V. Safronova²,

Candidate of Philosophy,

Transbaikal State University

(30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia),

e-mail: olga2127@yandex.ru,

https://orcid.org/0000-0003-1046-3204

Game as an Interactive Educational Technology in Profession-Oriented Subjects' Teaching in the Training Program "Journalism"

The article presents the problem of using the game in the system of interactive training in the field of "Journalism". The historical context of the game phenomenon actualization in philosophy, culturology and pedagogy is offered. The topicality of the game's realizations in the educational process is emphasized. Being an inter-disciplinary method, having humanitarian and role character, social-communication and axiological content, a game is most adequate to the requirements and essence of the journalistic profession. The proposed variants of game methods are based on the psychology of human relations, which are extremely important for work in the sphere of mass media. On the basis of their own pedagogical practice on the use of different types of games in the educational process, the authors conclude that game approaches in the future journalists' training intensify educational activity, contribute not only to the better mastering of the necessary material, but also to the formation of skills and abilities which are important for professional activity. Introduction of a game into the educational process of future journalists is viewed as game modeling. The space of the realizable game represents the ways of constructing reality in journalism. It is a kind of Gestalt (holistic image), accumulating rationality and feelings, cognitions and actions, details and general. According to the authors, the closed space of a game should be conceptually verified, in terms of technology and axiological approach projected in the specifics of modern media.

Keywords: game method, interactive learning, training program "Journalism", game axiology, game modeling

References

1. Aleksandrov, L. G. Journalistic ethics and the game (methodological notes). Sign: the problem field of media education, no. 5, pp. 6–9, 2010. (In Rus.)
2. Bagatyrova, M. N. Opportunities of game methods in teaching students. World of Science, Education Culture, no. 1, pp. 187–188, 2016. (In Rus.)
3. Bakhtin, M. M. Aesthetic heritage and modernity. Saransk: Publishing house of the Mordovian University. vol. II. 1992. (In Rus.)
4. Vnukova, N. V. The use of quest technology in the classroom as a factor in increasing the motivation of students. Innovation Science, no. 12, pp. 152–153, 2017. (In Rus.)
5. Voronova, O. A. Game methods of teaching journalism in student and professional journalistic groups. Modern journalistic education: a synthesis of theory and practice // Mediamir: 96–109. 2010. (In Rus.)
6. Gorshkova, O. V. Active teaching methods: forms and goals of application. Scientific and methodological electronic journal "Concept", no. 53. 2017. Web. 02.02.2020. <http://e-koncept.ru/2017/470039> (In Rus.)
7. Grigoriev, S. V. Game and holiday: thesaurus on the festive game culture / S. V. Grigoriev, A. S. Frolov. M.: Muscovy, 2006. (In Rus.)
8. Dvorkova, M. V., Kurenkova, E. A. Educational game as a modern direction of active learning development. Historical and socio-educational thought, no. 1–2, pp. 191–195, 2016. (In Rus.)
9. Debor, G. Society of the play. M: Logos, 2000. (In Rus.)
10. Dobrynina, T. N. Interactive learning in the system of higher education. Novosibirsk: Publishing House of NGPU, 2014. (In Rus.)
11. Komensky, Ya. A. Selected pedagogical compositions: in 2 volumes. M: Pedagogy, 1982. (In Rus.)

¹ I. V. Erofeeva – main author; development of the article's concept, systematization and analysis of materials, formulation of conclusions, writing of the article.

² O. V. Safronova – systematization, analysis of materials, participation in the writing and design of the article.

12. Losev, A. F. Philosophy. Mythology. The culture. M: Politizdat, 1991. (In Rus.)
13. Lotman, Yu. M. Articles on semiotics and the typology of culture. In Selected articles. Tallinn: Alexandra, vol. 1. 1992. (In Rus.)
14. Mazelis, A. L. Gamification in e-learning // Territory of new opportunities, no. 3, pp. 139–142. 2013. (In Rus.)
15. Matonin, V. V. Trends in modern education: gamification. Bulletin of the Buryat State University. Education. Personality. Society, no. 2, pp. 36–40. 2017 (In Rus.)
16. Nadolinskaya, T. V. The phenomenon of the game in the context of the history of philosophy, culture and pedagogy. Innovative projects and programs in education, no. 4, pp. 31–36, 2014. (In Rus.)
17. Nikitin, S. I. Gamification, gamification, play in the educational process. Young scientist, no. 9, pp. 1159–1162, 2016. (In Rus.)
18. Reprintseva, E. A. Pedagogy of the game: theory, history, practice. Kursk: KSU Publishing House, 2005. (In Rus.)
19. Savitsky, V. A. Game as a phenomenon of journalistic creativity: type of text, genres of publications. Cand. sci. diss. abstr. Moscow, 2010. (In Rus.)
20. Sytko, K. O. Interactive teaching methods as a means of improving the quality of education. Modern trends in the development of science: Sat. Art. 1 all-Russian scientific-practical conference. N. Novgorod: "ARS-Rating", 2017: 61–64. (In Rus.)
21. Tebyakina, E. E. The game as a philosophical and anthropological phenomenon: main features, characteristics, features. Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice. Tambov: Diploma, no. 6, pp. 180–182, 2016. (In Rus.)
22. Heyzinga, J. Homo Ludens (A human playing). M: EKSMO-Press, 2001. (In Rus.)
23. Elkonin, D. B. Psychology of the game. M: Vados, 1999. (In Rus.)
24. Kant, I. Idea for a Universal History. Trans. New York Press, 1994.
25. Moydinova, Sh.I. Diversification of Interactive Tools as a Improving Factor of Foreign language Teaching. Science and the World, no. 1, pp. 73–75, 2016. (In Rus.)

Received: February 18, 2020; accepted for publication March 25, 2020

Reference to the article

Erofeeva I. V., Safronova O. V. Game as an Interactive Educational Technology in Profession-Oriented Subjects' Teaching in the Training Program "Journalism" // Scholarly Notes of Transbaikal State University. 2020. Vol. 15, No. 2. PP. 132–142. DOI: 10.21209/2658-7114-2020-15-2-132-142.