

УДК 373.24:811.111  
DOI: 10.26140/anip-2019-0803-0047

## ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОТРЕБИТЕЛЬСКИХ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ

© 2019

**Никонова Наталья Петровна**, кандидат юридических наук, доцент кафедры естественно-научных и гуманитарных дисциплин филиала Тюменский индустриальный университет, филиал в Сургуте (628400, Россия, Сургут, улица Энтузиастов, 38, e-mail: Natalianikon@yahoo.ru)

**Аннотация.** Формирование потребительской культуры современного человека особенно важно в условиях усиления роли интернет-технологий и информационного общества. Развитие культуры потребления в процессе обучения способствует включению потребительских навыков в образовательный процесс с целью усвоения основы потребительской культуры. В статье рассматриваются вопросы основ игровых технологий и их значимости в учебном процессе. Игровые технологии позволяют непринуждённо и в свободной форме раскрыть учащимся основные аспекты потребления современного общества и обозначить соответствующие культурные слагаемые поведения в условиях товарного изобилия. Главные выводы статьи заключаются в привитии учащимся навыков самостоятельного обучения и усвоения основ потребительской культуры.

**Ключевые слова.** Игровые технологии, потребительская культура, общество потребления, интернет-технологии, информационная среда.

## GAME AS A MEANS OF STUDENTS' CONSUMER KNOWLEDGE FORMATION

© 2019

**Nikonova Natalia Petrovna**, PhD in Law, Associate Professor of the Department of Natural Sciences and Humanities Tyumen Industrial University, the branch of Surgut (628400, Russia, Surgut, Enthuziastov Str, 38, e-mail: Natalianikon@yahoo.ru)

**Abstract.** The formation of the consumer culture of modern man is especially important in the context of the increasing role of Internet technologies and the information society. The development of a consumer culture in the learning process contributes to the inclusion of consumer skills in the educational process and helps to better understand the basics of consumer culture. The article discusses the basics of gaming technologies and their importance in the educational process. Gaming technologies allow students to freely and easily reveal to students the basic aspects of a modern consumer society and to identify the relevant cultural components of behavior in conditions of commodity abundance. The main conclusions of the article are to instill in students the skills of self-study and learning the basics of consumer culture.

**Keywords.** Game technologies, consumer culture, consumer society, Internet technologies, information environment.

**Постановка проблемы.** Игровое проектирование как одна из инновационных обучающих технологий приобретает все большее значение в высшей школе. В основе игрового проектирования учебных технологий лежат идеи развития познавательных способностей студентов, формирования потребительских умений и ориентирования в информационном пространстве, формирования критического мышления, которое позволит ориентироваться в потребительском пространстве. В связи со становлением рыночной экономики в России все большую актуальность приобретают вопросы необходимости информированности, просвещения и защиты прав потребителей. Такие знания дают возможность каждому человеку решать проблему качества товаров, жилья, природы, собственной безопасности для здоровья; помогают в формировании цивилизованных рыночных отношений, поскольку в обществе не сущность и не закон, а обычаи и привычки защищать права потребителей в торговле, сфере услуг и производстве должны стать нормой жизни.

Потребительские знания формируют у студентов стать активностью и ответственность как граждан правового государства, которые способны выработать свою систему потребительских ценностей; понять, что наши потребности и желания универсальные и что многие потребности не удовлетворяются из-за недостаточного их изучения производителями из-за нашей потребительской неграмотности [4]. Сложившаяся рациональная потребительское поведение поможет студентам использовать качественные товары (Услуги), цивилизованно решать конфликтные ситуации, способствовать сохранению их здоровья, осознанию себя полноценными гражданами.

**Изученность вопроса.** В современной психолого-педагогической литературе проектирование рассматривается как: практически ориентированная деятельность, имеющая целью разработку новых образовательных систем и видов педагогической деятельности, (В.

Докучаева) прикладное научное направление педагогики и практической деятельности, ориентированное на развитие, преобразование, усовершенствование, разрешения противоречий в современных образовательных системах (Степченко Т.А., Охунов Б.Х.) предварительная разработка основных моментов будущей деятельности учащихся и педагогов процесс создания и реализации педагогического проекта технология обучения (Власова Н.В., Кириллов Д.В., Костикова Л.П.).

Анализ проблемы свидетельствует о том, что ценность метода игрового проектирования заключается в содействии развитию инициативы, самостоятельности, умения планировать свою деятельность, учета интересов субъекта обучения, развития сознательного отношения к деятельности, формированию потребительских знаний студентов. В трудах ученых показано, что одним из условий игрового проектирования является опора на интересы настоящего, развитие потребительских знаний и культуры студентов. Для нашего исследования особый интерес представляют такие характеристики игрового проектирования: деятельность, направленная на получения будущего результата; инновационная направленность и моделирующий характер процесса проектирования; деятельность, имеющая целью получение развития потребительских знаний студентов; технологичность процесса игрового проектирования.

Цель статьи - углубить изучение и расширить знания по проблеме внедрение игрового проектирования как средства формирования потребительских знаний студентов.

**Изложение основного материала.** Анализ научных источников по вопросам игрового проектирования показывает, что этот срок не является постоянным и четко определенным. В современной педагогической литературе понятие «игровые технологии» является новым и недостаточно исследованным, не конкретизирована его сущность, структура и психолого-педагогические условия эффективности применения в подготовке педагогов;

нет системного характера технологических разработок применения игрового проектирования в практической работе будущих специалистов.

Сегодня проблема введения инновационных форм и методов организации учебного процесса в рамках традиционного обучения должна быть решена путем введения в высшем образовании личностно-ориентированного подхода не только в учебе, но и в воспитании.

Надо отметить, что к технологиям саморегулирующегося обучения и развивающих технологий профессионального образования относятся:

- личностно-ориентированные технологии: интерактивные и имитационные игры, тренинги развития, развивающая психодиагностика;

- когнитивно-ориентированные технологии: диалогические методы обучения, семинары-дискуссии, проблемное обучение, когнитивное инструктирование, когнитивные карты, инструментально-логический тренинг, тренинг рефлексии;

- деятельность-ориентированные технологии: методы проектов и направляющих текстов, контекстное обучение, организационно-деятельностной игры, комплексные дидактические задачи, технологические карты, имитационно-игровое моделирование технологических процессов и т.д. [1].

Мы предлагаем рассмотреть целесообразность внедрения личностно-ориентированных технологий к которым относят интерактивные и имитационные игры.

Познание представляет собой сложный и весьма противоречивый процесс. Человек, будучи маленьким, уже начинает изучать мир, интересоваться всем многообразием, что его окружает. Обычно, первый опыт познания окружающего мира у детей начинается с игрушек и игр. Именно с них начинается полное восприятие всего, что находится в пределах их точки зрения. Поэтому, познания мира, напрямую зависит от того, с чем ребенок сталкивается постоянно. Естественно, это влияет и на умственное и эмоциональное, и на психологическое развитие малыша. Игра - одно из важнейших занятий ребенка. Следует понимать цель игры и иметь представление о различиях между играми, чтобы предоставить ребенку богатое разнообразие впечатлений, начиная с самого раннего детства. Игра - вовсе не такое уж легкое занятие, она требует усилий и настойчивости. Поэтому, именно игровые методы обучения является одним из самых эффективных способов изучения, понимания и усвоения важной для нас информации.

Игровые методы эффективны и характеризуются наличием игровых моделей объекта, процесса или деятельности; активизацией мышления и поведения студента; высокой степенью задействованной в учебном процессе; обязательностью взаимодействия студентов между собой и преподавателем; эмоциональностью и творческим характером занятия; самостоятельностью студентов в принятии решения; их желанием приобрести умения и навыки за относительно короткий срок.

Игровая деятельность выполняет такие функции: побудительную (вызывает интерес у студентов); коммуникательную (усвоение элементов культуры общения будущих специалистов); самореализации (каждый участник игры реализует свои возможности); развивающую (развитие внимания, воли и других психических качеств); развлекательную (получение удовольствия); диагностическую (выявление отклонений в знаниях, умениях и навыках, поведении); коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личности будущих специалистов).

Игровые методы многоплановы, и каждый из них в той или иной степени способствует выработке определенного навыка.

Учитывая это выделяют игры-упражнения, игровые дискуссии, игровые ситуации, ролевые и деловые учебные игры, компьютерные деловые игры [4-12].

Ролевую игру рекомендуют проводить в несколько

этапов:

- 1) подготовительный, включающий выбор темы и теоретическую подготовку по этой теме, определение цели игры, разработка педагогической задачи, которую решают студенты на практических занятиях, распределение ролей, определение регламента и выработки сценария игры;

- 2) процесс игры, который является самым тяжелым и длинным и охватывает деятельность педагога, инструктора, вхождение в роль, решение педагогической задачи, теоретические и практические умения, которые необходимо усвоить игрокам, формирование педагогических предложений;

- 3) самоанализ деятельности исполнителей ролей, в процессе которого оценивают игру, отмечают положительные и отрицательные моменты, их причины и предпосылки, отношение участников к выполнению ролей, степень удовлетворения, выявления профессиональных качеств во время игры;

- 4) анализ ролевого решения игры студентами - «экспертами», что требует выявления степени вхождения в имитационную роль, оценка актуальности проблематики, учет индивидуальных и возрастных особенностей учащихся при определении темы, содержания и ее соответствия дидактической цели, соблюдение педагогического такта и педагогической техники, решения педагогической коллизии, четкого распределения времени, отведенного на игру для профессиональной деятельности;

- 5) оценки степени активности игроков «арбитрами», которое позволяет стимулировать моделируемый процесс и проследить соответствие выполнения ролей рассматриваемой проблеме, диагностировать активность участников игры, учитывать дисциплину;

- 6) подведение итогов и анализ игры преподавателем, при котором учитывают реализацию теоретических положений в процессе имитации профессиональных действий, вхождение в роль, эрудицию, междисциплинарный кругозор, степень самостоятельности в принятии решений, анализируют дискуссионные выступления студентов-«экспертов», работы «арбитров» дают методические рекомендации по совершенствованию профессиональных умений, ответы на вопросы студентов, которые возникли во время игры, общую оценку взаимодействия.

Преподаватель, который проводит игру, должен объяснить ее главную цель, раскрыть структуру, дать рекомендации каждому исполнителю ролей, предсказать ее результат.

Занятия с использованием ролевых игр происходят живо, эмоционально, при высокой активности студентов и благоприятной психологической атмосферы.

Деловая учебная игра. Это учебно-практическое занятие, которое предусматривает моделирование деятельности специалистов и руководителей производства по решению сложной проблемы, принятия определенного решения, связанного с управлением производственным процессом [15]. Деловая учебная игра сочетает в себе признаки учебной и будущей профессиональной деятельности и является деятельностью коллективной. Она позволяет студенту понять и преодолеть противоречия между абстрактным характером предмета учебно-познавательной деятельности (знания, знаковые системы) и реальным предметом будущей профессиональной деятельности, индивидуальным способом обучения студента и коллективным характером профессиональной деятельности, опорой в обучении преимущественно на интеллект студента и вовлечением в процесс становления личности специалиста [15].

В каждой деловой игре заложены игровые и педагогические цели. Содержанием игровых целей участника является успешное выполнение роли, реализация игровых действий, получения максимально возможного количества баллов, во избежание штрафов, принятие адекватных («умных») решений и тому подобное.

Содержанием педагогических целей является развитие профессионального теоретического и практического мышления, умение выстраивать отношения с другими людьми, овладение нравственными нормами, развитие общих и профессиональных способностей, формирование ответственного отношения к труду и тому подобное [5, 6, 7].

Таким образом, для лучшего усвоения определенного материала целесообразно внедрить «игровые технологии», которые включают большую группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровые методы эффективны и характеризуются наличием игровых моделей объекта, процесса или деятельности; активизацией мышления и поведения студента; высокой степенью задействованной в учебном процессе; обязательностью взаимодействия студентов между собой и преподавателем; эмоциональностью и творческим характером занятия; самостоятельностью студентов в принятии решения; их желанием приобрести умения и навыки за относительно короткий срок [5, 6, 7, 11, 12].

Главной целью учебных игр является формирование у будущих специалистов умения сочетать теоретические знания с практической деятельностью. Овладеть необходимыми профессиональными умениями и навыками студент сможет только тогда, когда сам в достаточной степени проявляет к ним интерес и прилагает нечеловеческие сверхусилия, то есть, сочетая теоретические знания, полученные на лекциях, семинарах и самостоятельно, с решением конкретных производственных задач и выяснением производственных ситуаций.

Игры-упражнения. К ним относятся кроссворды, ребусы, викторины и тому подобное. Применение этого метода способствует активизации определенных психических процессов, закреплению знаний, проверке их качества, приобретению навыков, их проводят на занятиях; игры-упражнения могут быть элементами домашних заданий, внеклассных занятий [15]. Используют их также в свободное от учебы время.

Таким образом, благодаря игровой деятельности лучше развиваются индивидуальные способности студентов, поскольку они не испытывают психологического давления ответственности, как обычно бывает во время учебной деятельности, что важно для формирования потребительской культуры человека и студента. Усвоения знаний происходит в ненавязчивой форме, что значительно облегчает и значительно улучшает запоминание информации. Педагогически и психологически продуманное использование игры стимулирует умственную деятельность, человек начинает мыслить нестандартно, проявляет себя в другом качестве.

В основе игрового проектирования лежат идеи развития познавательных способностей студентов, формирования умений конструировать свои знания и ориентирования в информационном пространстве, критически мыслить. Основная ценность игрового проектирования заключается в том, что оно ориентирует студентов на создание конкретного образовательного продукта, а не только на усвоение учебной информации, что также можно считать проявлением культуры потребления. Студенты чаще всего небольшими группами выполняют комплексную работу, которая требует интегрированных знаний и умений. Их задача - получить новый практический продукт, решить научную, техническую или педагогическую проблему [3].

Игровые обучающие проекты могут быть образовательными, социальными, инженерно-техническими, педагогическими и другими. При этом определяется, что проект любого направления должен быть педагогически значимым, то есть студенты при его выполнении должны овладеть новыми знаниями, строить новые отношения, овладевать новыми способами мышления и действия [4]. Вместе с тем он должен ориентироваться на решение конкретной проблемы, иметь практическую

значимость. Использование учебных проектов ведет к изменению позиции преподавателя, который с носителя готовых знаний превращается в организатора самостоятельной познавательной деятельности студентов по формированию культуры потребления ресурсов и благ.

Современному человеку, безусловно, необходимо иметь представление об основах потребления, права потребителей и пользование ими в конкретных ситуациях. Содержание потребительского образования заключается в необходимости формирования у студентов рационального потребительского мышления, основанного на законах потребления и естественной потребности человека в благополучии, стремлении к улучшению качества личной и общественной жизни. Для обучающихся это особенно важно. «Вследствие этого, формирование и дальнейшее становление гражданской позиции личности учащегося, как личностного новообразования, в рамках преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла, нужно понимать, как поэтапную смену строго определенных социально-значимых педагогических ситуаций, которые имеют своей целью приблизить обучающегося (субъекта) к объекту ценностного отношения. Данный процесс может происходить посредством взаимодействия учащегося с группой сверстников (классом, аудиторией, академической группой и педагогом), в конечном итоге данная активность порождает некий внутренний диалог субъекта, который может достигаться с помощью игровой деятельности обучающихся в условных рамках образовательной среды [2]».

До сих пор потребителю образованию уделялось недостаточное внимание, а внедрением потребительских знаний в учебный процесс занимались в основном преподаватели кафедр социологических дисциплин.

В настоящее время особенно важно говорить о формировании культуры потребления. Информационные технические средства в настоящее время предоставляют огромное количество товаров и услуг, разобраться в мире товаров люди уже не в состоянии самостоятельно. «Следует отметить, что современное потребительское поведение зачастую связано с новыми формами экономических отношений. Одной из таких новых форм является покупка продажа товаров, услуг в Интернете. В современном мире Интернет приобрел огромную популярность. Важным аспектом игровой технологии является её персонифицированный и прикладной характер, то есть непосредственное отношение всех понятий в жизни и интересов каждого человека. Это поможет повысить самооценку человека, утвердить ее как личность, даст знания о том, как действовать в сложных, непредвиденных жизненных ситуациях, социальной адаптации студентов к жизненным реалиям, подготовит их к взрослой жизни, сформирует активную гражданскую позицию [13].

*Основные выводы.* Ценность метода игрового проектирования мы определяем в том, что он способствует развитию инициативы, самостоятельности, умению планировать свою деятельность, учитывает интересы субъекта обучения, развивает сознательное отношение к его деятельности и формированию культуры потребления. Для достижения этой цели студенты должны научиться самостоятельно мыслить, решать проблемы, интегрировать знания различных учебных предметов, устанавливать причинно-следственные связи, прогнозировать реализацию различных вариантов, что важно в современном обществе потребления. Поэтому посредством разработки и систематического внедрения в учебный процесс специальных курсов, посвященных формированию потребительских знаний студентов, можно значительно углубить знания будущих педагогов по проблеме применения игрового проектирования как одного из средств формирования потребительских знаний. Перспективы дальнейшей работы мы видим в разработке игровых проектов профессионально предметного направления образования студентов в обеспечении надлежащей куль-



туры потребительства различного рода ресурсов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Власова Н.В. Роль интернета в формировании новой потребительской культуры россиян // *Симбирский научный вестник*. 2018. № 2 (32). С. 87-91.
2. Кириллов Д.В. Применение игровых технологий в преподавании социально-гуманитарных дисциплин в школе и вузе: тенденции, перспективы // В сборнике: *Россия и мир в новое и новейшее время - из прошлого в будущее материалы XXV юбилейной ежегодной международной научной конференции: в 4 т.. Санкт-Петербург, 2019. С. 229-233.*
3. Костикова Л.П. Использование творческого потенциала игровых технологий при подготовке студентов гуманитарного ВУЗа к межкультурному взаимодействию // В сборнике: *Педагогические системы развития творчества Материалы 9-й Международной научно-практической конференции. Ответственный редактор С.А. Новоселов. 2010. С. 77-85.*
4. Охуннов Б.Х. Деятельность преподавателей вуза по формированию лидерских качеств у студентов средствами игровых технологий // *Вестник Таджикского национального университета*. 2018. № 6. С. 304-307.
5. Репринцева Е.В. Деловая игра «Емкость рынка» как метод интерактивного изучения дисциплины «Маркетинг» // *Карельский научный журнал*. 2017. Т. 6. № 3 (20). С. 61-64.
6. Блиева Ж.М. Игра (реклама) как эффективная интерактивная технология для повышения качества иноязычного профессионального обучения // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2017. Т. 6. № 4 (21). С. 262-265.
7. Бирюкова И.А., Гераськин М.И. Структурный анализ рынка олигополии на основе модели рефлексивной игры на примере телекоммуникационного рынка России // *Актуальные проблемы экономики и права*. 2017. Т. 11. № 4 (44). С. 66-81.
8. Васильева Е.В., Селиверстова Л.В. Развитие некоторых личностных и метапредметных компетенций среднего общего образования с использованием командных математических игр // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2018. Т. 7. № 1 (22). С. 197-200.
9. Чиркова В.М., Рубцова Е.В. Медицинская деловая игра как интерактивный метод обучения иностранных студентов профессиональному общению на русском языке // *Карельский научный журнал*. 2017. Т. 6. № 3 (20). С. 78-80.
10. Кузнецова А.В. Языковая игра и ирония в художественном тексте: лингвокультурологический аспект // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2018. Т. 7. № 4 (25). С. 67-69.
11. Сафина Л.Г. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках химии с помощью игровых технологий // *Самарский научный вестник*. 2014. № 2 (7). С. 102-104.
12. Терентьева Е.В. Роль игры в формировании предпосылок универсальных учебных действий // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2018. Т. 7. № 3 (24). С. 307-310.
13. Степченко Т.А. Роль потребительской культуры в формировании социальной идентичности личности // *Теоретические и практические вопросы психологии и педагогики. Сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции*. 2018. С. 122-127.
14. Орлов С. В., Дмитренко Н. А. Человек и его потребности: Учебное пособие. – «Издательский дом» «Питер»», 2005.
15. Одинцова Я. В. Применение игровых технологий обучения при преподавании дисциплины «Основы психологии и педагогики» // *Вестник ВСГТУ*. – 2010. – с. 116.

Статья поступила в редакцию 11.07.2019

Статья принята к публикации 27.08.2019