

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

100

ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРИ БАНКЕ РОССИИ
ИМЕНИ С. П. КОТЛЯКОВА

И. В. Нигматуллина

ИГРА КАК МЕТОД ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ



Ирина Владимировна Нигматуллина

Игра как метод интерактивного обучения

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=29601112

*Игра как метод интерактивного обучения: Прометей; Москва; 2018
ISBN 978-5-907003-22-4*

Аннотация

Учебное пособие раскрывает базовый материал о специфике проведения игровых методов обучения в высшей школе. Изложены материалы, которые могут быть полезны преподавателям, использующим современные образовательные технологии, в частности игры, в образовательном процессе. Издание предназначено для педагогов, которые стремятся использовать инновационные и интерактивные методы преподавания.

В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

Содержание

Предисловие	5
Введение	6
Глава 1. Интерактивные методы обучения в ВУЗе	11
Конец ознакомительного фрагмента.	13

**Ирина Владимировна
Нигматуллина
Игра как метод
интерактивного обучения**

© Нигматуллина И. В., 2018

© Издательство «Прометей», 2018



Предисловие

Автор данного учебного пособия проводила со студентами Уфимского филиала Финансового университета при Правительстве РФ разнообразные игры по гуманитарным дисциплинам с 1998 года. Они всегда пользовались популярностью, студенты играли с удовольствием и легче усваивали материал. Практические занятия в игровой форме проходили живо и интересно. В 2011–2012 годах автор участвовала в открытых профессиональных конкурсах по активным методам обучения, проводимых Международным институтом развития Эко Про и получила соответствующие сертификаты. За 20 лет работы накопились эмпирические данные, которые требовали определенного теоретического обобщения, и с этой целью было разработано учебное пособие для преподавателей «Игра как интерактивный метод обучения».

В учебном пособии для преподавателей изложены материалы, которые могут быть полезны педагогам высшей школы, использующим современные образовательные технологии и в частности игры, в образовательном процессе. Пособие раскрывает специфику и методику проведения игр на практических занятиях со студентами.

Издание предназначено для всех желающих, готовых освоить интерактивные методы обучения в вузе.

Введение

«Что наша жизнь? – Игра», – эти слова Германа из оперы Чайковского «Пиковая дама» звучат ныне в заставке к популярной интеллектуальной телевизионной передаче «Что? Где? Когда?», в которой знатоки отвечают на каверзные вопросы телезрителей в течение минуты. И действительно, про современного человека с полным правом можно сказать, что он не только «человек разумный», «человек общающийся», но и «человек играющий». Начиная с детства, мы познаем мир при помощи игры, и в душе каждого взрослого продолжает жить маленький ребенок, для которого игра остается одним из важных способов познания и осмысления действительности.

«Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму», – говорил великий китайский философ Конфуций. На самом деле, в ходе игры студент активно вживается в образ, на собственном опыте постигает азы науки, учится взаимодействию и коммуникации с другими членами коллектива, приобретает навыки плодотворного ведения диалога, спора, дискуссии, умение отстаивать свою точку зрения.

Ученые подсчитали, что на лекциях усваивается 20 % информации, в то время как в деловых и ролевых играх – 90 %. Согласитесь, разница огромная! На лицо польза и необходи-

мость применения игрового метода обучения в высшей школе. Игры могут быть разнообразными – учебными, имитационными, организационно-деятельностными, ролевыми, деловыми, управленческими, военными, операционными, инновационными и т. п. Их невозможно строго классифицировать. Часть исследователей полагает, что зачатки игровых методов проявляются еще в древности – в обрядах и магических ритуалов жрецов. В период средневековья, в XV в. начали проводить так называемые военные игры или «военные шахматы», когда планировались и организовывались сражения, отличающиеся от шахмат большой реалистичностью. Первая королевская игра состоялась в 1664 году. Доска у таких шахмат имела рельеф, король представлял крепость, ферзь – пехоту. В XVIII в. стали практиковать игры на карте, они так и назывались «маневры на карте». Ими занимались многие полководцы, в том числе Наполеон, который непременно проигрывал таким образом свои будущие сражения. Как известно, он потерпел фиаско только один раз – при Ватерлоо. Деловые игры в современном виде возникают только в XX в. Первой ласточкой явилась деловая игра, проведенная в 30-е годы XX в. в Ленинграде в хозяйственной сфере. Инициатором игры явилась М. М. Бирнштейн, и называлась она «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» [1]. В игре участвовали студенты вузов и руководители предприятий. Эксперимент был осуществлен на фабрике

«Красный Октябрь». Но в СССР такое мероприятие не получило должной оценки и развития. В стране с плановой государственной экономикой и единой марксистско-ленинской идеологией подобную инициативу не поддержали, поскольку на первый план ставились интересы коллектива, а не отдельной личности. В советском обществе царило социалистическое соревнование, а не реальная конкуренция. Свободные высказывания игры сделали ее опасной для тоталитарного общества и данную инициативу пресекли на десятилетия. Она возродилась в СССР только в 60-е годы XX века, но все равно игры имели в советском обществе идеологическую направленность. Деловая игра была заново изобретена в США в 50–60 годы XX века. США представляли собой государство с развитой рыночной экономикой, либеральной идеологией, провозглашавшей свободу и индивидуализм каждого гражданина, что способствовало активному распространению игрового метода. Первая машинная игра, внедренная американской фирмой «Рэнд кор-парейшн» в 1955 году, была предназначена для офицеров военно-воздушного флота, но имела не только военную, а и экономическую проблематику. В 1956 году фирма «Амери-кэн менеджмент ассоциейшн» предложила управленческую игру с применением компьютерной технологии [6]. В конце XX века в мире использовалось более 2000 деловых игр, в бывшем СССР и США – свыше 1200. Сегодня игры как метод обучения распространены во всех странах – в Англии, США, Ка-

наде, Японии, Франции, Германии, Польше, Чехии, Словакии и т. д. В России созданы научные центры по разработке и применению игр, их теории и практике. Подобные центры функционируют в Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске, Челябинске.

Таким образом, игровые методы обучения студентов широко применяются повсюду, в том числе и в Российской Федерации. Изучение данной проблематики является, безусловно, актуальным и востребованным. Игры относятся к интерактивному обучению, а именно его сейчас принято считать наилучшей практикой обучения, ведь оно ориентировано на достижение конкретных целей и студенты постигают материал наиболее полно и с большой пользой для себя. Они применяют полученные знания в ситуациях реальной жизни и для дальнейшего обучения и могут продолжать учиться самостоятельно. Во время интерактивного обучения студенты становятся творческими, многогранными личностями с креативным неординарным мышлением, которые непременно будут востребованы в своей будущей деятельности.

Учебное пособие состоит из предисловия, введения, четырех глав и заключения. В первой главе раскрывается специфика интерактивных методов обучения в вузе. Вторая глава посвящена технологии образовательных игр. В третьей главе рассматриваются типы деловых и ролевых игр. В четвертой главе анализируются этапы, функции и особенности

игр. Затем представлен глоссарий основных понятий. В конце пособия дано приложение – сценарий политологической игры «Выборы президента», разработанный автором.

Глава 1. Интерактивные методы обучения в ВУЗе

Интерактивные методы обучения – те, которые стимулируют познавательную и творческую активность студентов.

Термином «активность» (от лат. *activus* – действенный) обозначается качество личности, выраженное в усиленной деятельности. Бывает социальная или профессиональная активность – деятельное отношение человека к жизни общества и к профессии в целом. Познавательная активность – стремление человека к знаниям, она бывает трех видов: репродуктивная (воспроизводящая), интерпретирующая, творческая. Наконец, активность в обучении – дидактический принцип, когда педагог формирует у студента инициативность и самостоятельность, практические умения и навыки.

Активные методы обучения в вузе направлены:

- 1) на формирование активности как личностного качества обучающихся;
- 2) активизацию самого процесса обучения с целью повышения его эффективности и достижения значимых образовательных результатов.

За последнее десятилетие в педагогической науке все более часто используется термин «интерактивные методы обу-

чения» или «интерактивное обучение». Термины «активные» и «интерактивные» методы обучения сегодня, по сути, употребляются как синонимы, поскольку активизация познавательной деятельности студентов осуществляется в форме интенсивного взаимодействия в группе.

Интерактивность (дословно: интеракция – взаимодействие, обмен действиями) – предполагает включение студентов в общую групповую деятельность, в процессе которой происходит переориентация внимания с собственного «Я» на другого человека.

При интерактивном взаимодействии процессы развития когнитивной, эмоциональной и поведенческой сферы личности осуществляются более интенсивно, в отличие от традиционного (репродуктивного) обучения. Каждый студент получает возможность сравнения своего опыта с опытом других людей, он вырабатывает наиболее эффективную модель поведения. Интерактивные методы обучения сегодня получают все большее признание в общемировой педагогической практике. Прежде всего данные методы используют на семинарских занятиях, следовательно, именно семинарские занятия следует выстраивать, прежде всего, как форму интерактивного обучения.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.