

УДК 37.013

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ КАК АКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ

**Панфилов Н.С., Лавриненко С.В., Гвоздяков Д.В.**

*ФГАОУ ВО НИ «Томский политехнический университет», Томск, e-mail: serg86@tpu.ru*

Рассмотрен один из методов активного обучения – дидактическая игра. Выделены основные задачи, решаемые при помощи данного метода. Кратко рассмотрены групповые методы активного обучения. Проанализированы требования, предъявляемые к деловым играм. Установлено, что использование различных игр на всех этапах обучения, позволяет отнести их к эффективным методам активного обучения, соответствующих современным требованиям времени.

**Ключевые слова:** активные методы обучения, учебные игры, учебно-организационная работа, вовлечение обучающихся, повышение активности

## THE EFFECTIVENESS OF DIDACTIC GAMES AS ACTIVE LEARNING METHOD

**Panfilov N.S., Lavrinenko S.V., Gvozdjakov D.V.**

*National Research Tomsk Polytechnic University, Tomsk, e-mail: serg86@tpu.ru*

The article discusses one method of active learning – didactic game. The main tasks solved by means of this method. Briefly considered group methods of active learning. Also reviewed the requirements imposed on business games. The use of different games for all grade level can be attributed to effective methods of active learning, relevant to modern requirements.

**Keywords:** active learning methods, business games, training, organizational work, involvement of students, increased activity

Для создания высокого уровня развития общества необходимо непрерывно повышать общекультурный и творческий уровень, за счет непрерывного процесса обучения на всех этапах жизни человека. В настоящее время успешность работы образовательных учреждений оценивается потребителями образовательных услуг, в том числе по уровню сформированности личностных качеств обучающегося, способствующих самостоятельной творческой деятельности. Темп современной жизни диктует необходимость решать возникающие вопросы быстро и эффективно, часто новыми, нестандартными способами. Поэтому опыт творческой деятельности человека определяет более выгодное его положение по отношению к тем, кто пользуется стандартными и устоявшимися методами. Именно эти особенности позволяют объяснить возросший интерес к всестороннему рассмотрению проблемы направленного использования активных методов обучения в рамках современного образовательного процесса.

**Цель исследования.** Целью работы является выявление задач, решаемых при организации учебного процесса с применением активных методов обучения. Также необходимо выделить требования, предъявляемые к учебным играм.

Ранее установлено [3], что при помощи активных методов обучения, можно решить одновременно несколько учебно-организационных задач:

- повысить активность участников при их обучения (людей с разным типом темперамента, скоростью ментальных процессов, уровнем обученности и подготовки);
- процесс обучения подчинить управляющему воздействию преподавателя;
- организовать непрерывный контроль над процессом овладения знаний.

### Материалы и методы исследования

Условно активные методы обучения можно разделить на индивидуальные и групповые. Если речь идёт о единовременном обучении большого числа обучающихся (класс или студенческая группа), целесообразно уделить внимание рассмотрению вопросов, связанных с групповыми методами. К ним относятся:

- дискуссионные методы (дискуссия, полемика, анализ ситуации морального выбора, «мозговой штурм» и др.);
- игровые методы (деловая игра, дидактическая игра, сюжетно-ролевая игра и т.д.);
- тренинг-методы (тренинг делового общения, социально-деловой тренинг, тренинг умений).

Среди вышеперечисленных методов значительное место занимают различного вида игры, хотя в соответствии с основами возрастной психологии игровая деятельность является ведущей только для дошкольного возраста. Однако стоит отметить, что дидактические игры нашли широкое применение в практике общего образования и эффективно используются многими педагогами, как на этапах начального обучения, так и в более поздние периоды. Современная практика в рамках получения высшего образования не столь значительна. Чем объяснить неизменный интерес к данному методу обучения?

Дидактические игры – специально созданные игры, в ходе которых реализуются учебные и игровые

цели, проводимые в рамках определенных игровых правил по соответствующему сюжету. Основная задача данного метода состоит в повышении эффективности обучения за счет усиления интереса, учащихся к производимой деятельности и придания ему эмоциональной окраски [2]. Безусловно, успех любой игры зависит от правильной ее организации и подготовки к ней. Игра обязательно должна быть соответствующим образом оформлена, с понятными и достижимыми целями [1, 8].

Требования, предъявляемые к учебной игре, можно разделить на [2]:

- основывается на свободном творчестве и самостоятельной деятельности обучающихся;
- вызывает у участников положительные эмоции;
- учитывает возрастные особенности;
- включает элемент соревновательности между командами или отдельными участниками;
- включает в себя следующие этапы: мотивационный (создание игровой ситуации), ориентационный (постановка целей игры), содержательно-операционный (правила игры, игровые действия), ценностно-волевой (игровое состояние), оценочный (результат игры).

Игра обладает целым рядом достоинств по сравнению с иными формами организации учебной деятельности. Одним из главных является снятие психологической нагрузки. Все приемы (даже с индивидуальными заданиями), напрямую предполагающие оценку, создают ситуацию психологической напряженности, повышенной тревожности, снижают эмоциональный фон усвоения знаний. Дидактическая игра, даже если несет в себе элементы контроля, снижает психологическое напряжение, благодаря возникающему интересу и вовлеченности их в деятельность [4]. Кроме того, дидактическая игра позволяет преподавателю повысить эмоциональный уровень усвоения знаний [8].

Несмотря на игровой характер познавательной деятельности, обучающиеся относятся к ней серьезно, осознавая ценность полученных в игре знаний. Особая организация игрового пространства способствует формированию коммуникативных умений.

Усвоение знаний во время игры часто не требует направленного внимания, что позволяет избежать переутомления, это особенно важно при подборе методов обучения для учеников младшей и средней возрастной группы. Дидактические игры позволяют формировать и такие свойства личности, как критическое отношение к окружающим человека объектам и явлениям, умение принимать решение при разных обстоятельствах [10]. Момент соревнования вызывает повышенный интерес к изучаемым фактам, а результат игры представляет собой своеобразную внутреннюю обратную связь. И, наконец, игра дает возможность каждому участнику найти свою психологическую «нишу». Здесь есть место и лидеру, и ведомому, и «чувствительному, и рациональному» [8].

Ещё одним достоинством дидактических игр является их многообразие, позволяющее подобрать подходящую игру для той или иной цели. Широкое распространение в педагогической практике получили как сюжетные игры (деловые и ролевые игры, игры – путешествия и игры – соревнования), так и игры с раздаточным материалом [2, 3, 10].

При рассмотрении вопроса игровых технологий в рамках высшего образования одним из наиболее эффективных способов изучения материала в процессе обучения также является игра [3]. Это, прежде всего

упражнения, направленные на разработку решений в условиях, приближенных к реальным ситуациям. В обучающих играх происходит моделирование будущей профессиональной деятельности, а также реализуется один из важнейших принципов обучения – принцип проблемности.

Учебные игры предполагают поиск и исследование процесса решения различного рода задач. Они включают ряд взаимосвязанных целей, выходящих за рамки одной дисциплины или узкой области знаний. Это в большей степени соответствует реальным условиям, т.к. практически любая задача является комплексной [10]. Реализуемые задачи по средствам игровых ситуаций должны быть актуальными, т.е. для нее решения необходимо обладать минимальным набором базовых знаний, творческого мышления и воображения. Но при этом предлагаемая задача должна быть достаточно сложной, и в то же время доступной для решения, должна побуждать к применению уже имеющихся знаний и к поиску новых (для него) принципов, методов решения, благодаря чему участники и будут приобретать новые умения и навыки [9]. При повторном проведении однотипных игр происходит развитие соответствующих навыков. При решении одной задачи, в процессе учебной игры выявляется ряд проблем, намечаются пути их решения, происходит расширение кругозора обучающихся.

### Результаты исследования и их обсуждение

Стоит отметить, что эффективными игры будут только в случае их подготовленности (что включает также необходимость апробации на ряде групп, систематическом дополнении и изменении предполагаемого материала и проблем, обновлении и актуализации) [2]. Кроме того, успешность применения данного метода обучения для решения образовательных проблем зависит и от системности проведения игр в рамках изучения дисциплины. В системе высшего образования игры могут активно использоваться в ходе проведения часов куратора [6]. Поскольку данная дисциплина в большей степени позволяет реализовывать активные методы обучения, и направлена на адаптацию обучающихся с учетом их психофизиологических особенностей [5, 7]. Конечно отказ от хорошо изученных и освоенных методов невозможен. Как раз психофизиологические особенности некоторых студентов приведут к понижению уровня восприятия теоретической информации, реализуемой только по средствам учебных игр. В итоге они не смогут развивать свой потенциал в полном объеме. Поэтому требуется организация образовательного процесса с комбинированием активных и традиционных методов обучения.

### Заключение

Полученные результаты свидетельствуют о положительных сторонах использования различных игр на всех этапах обра-

зования и позволяет отнести их к высокоэффективным и действенным.

#### Список литературы

1. Арстанов М.Ж., Хайдаров Ж.С. Принципы игровой деятельности // Современная высшая школа. – 1982. – № 1. – С. 126.
2. Бельчиков Я.М. Деловые игры // Наука и техника. – 1984. 1 – № 5.
3. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика-пресс, 1999. – 453 с.
5. Китаев Г.А., Лавриненко С.В. Сопоставление типа личности и вида деятельности по образовательному стандарту // Современные исследования социальных проблем. – 2015. – № 1 (21). – С. 161-165.
6. Лавриненко С.В. Перспективы кураторской деятельности в современных условиях развития технических вузов // В мире научных открытий. – 2014. – №3 (51). – С. 278-282.
7. Лавриненко С.В., Китаев Г.А. Психологические особенности студентов первого курса 2014 года приема // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 3-3. – С. 450-452.
8. Талызина Н. Ф. Педагогическая психология: Учеб. для студентов учеб. заведений сред. проф. образования, обучающихся по пед. специальностям – 3-е изд. – М.: Академия, 2001. – 288с.
9. Тойымбетова Д.С. Молдахметова Г.М. Игровые методы обучения в преподавании психологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/9\\_SNP\\_2015/Psihologia/8\\_189316.doc.htm](http://www.rusnauka.com/9_SNP_2015/Psihologia/8_189316.doc.htm) (дата обращения: 10.06.2015)
10. Христенко В.Б. Деловые игры в учебном процессе: Учебное пособие. – Челябинск: Челябинский политехнический институт, 1983.