

УДК 37.02

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ, КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ

Шмони́на Светлана Алексеевнастарший преподаватель физики,
филиал Северного арктического федерального университета в г. Северодвинске**Пичугина Мария Анатольевна**преподаватель информатики,
ГАПОУ АО Северодвинский техникум социальной инфраструктуры

Аннотация

В статье рассматриваются игровые методы обучения с точки зрения повышения мотивации к получению образования. Обосновывается идея о необходимости применения игровых методов как способ повышения эффективности преподавательской деятельности. Особое внимание уделено конкретным примерам из педагогической практики.

Авторами статьи акцентируется внимание на необходимости применения различных видов игровой деятельности как на занятиях в сфере профессионального обучения среднего звена, так и высшей школы.

Данная статья может быть полезна педагогам среднего и высшего профессионального образования.

Ключевые слова: игровой метод, деловая игра, повышение мотивации, высшая школа, командная игра.

GAME-BASED LEARNING METHODS AS A WAY TO INCREASE MOTIVATION

Svetlana A. Shmoninateacher of physics,
Northern Arctic Federal University in Severodvinsk**Mariya A. Pichugina**teacher of informatics
Severodvinsk College of Social Infrastructure,

ABSTRACT

The article discusses game-based learning methods from the point of view of increasing motivation to get an education. The idea of the need to use game methods as a way to increase the

effectiveness of teaching activities is substantiated. Special attention is paid to specific examples from pedagogical practice.

The authors of the article focus on the need to use various types of gaming activities both in classes in the field of vocational training of middle management and higher education.

This article may be useful for teachers of secondary and higher professional education.

Keywords: game method, business game, motivation enhancement, high school, team game.

Современное общество настолько «завязло» в виртуальном мире, что сложно себе представить обучающегося без смартфона. Насильно изъять гаджеты на время занятий весьма проблематично, так как это может спровоцировать скандалы как со стороны обучающегося, так и со стороны родителей, тем более что это абсолютно не педагогично.

Одним из способов повышения мотивации к обучению и отвлечению от телефона может быть введение элементов игры в учебные занятия, причем, этот метод хорошо подходит, и для совсем юных, и для вполне «взрослых» обучающихся [1]. Игровые технологии представляют из себя особую форму обучения, которая превращает в увлекательные и захватывающие вполне будничные шаги по изучению учебных дисциплин, а также позволяет сделать интересной и занимательной деятельность на творческо-поисковом уровне [7].

Актуальность игры также растет за счет пресыщенности информацией как окружающего нас мира, так и образовательного процесса. Во всем мире в целом, и в России в частности, несоизмеримо расширяется предметно-информационная среда [2]. Телевидение, радио, Интернет обрушивают на обучающихся колоссальный объем информации. Таким образом, одной из важнейших задач современного образования становится развитие способности к самостоятельному отбору и анализу полученной информации [8]. Форма обучения, способствующая развитию подобных умений, - это дидактическая игра, которая поощряет к практическому использованию навыков, полученных на теоретических занятиях.

Способность игровых форм активировать мыслительную деятельность, привлечь внимание к поставленным задачам, консолидировать группу в кратчайшие сроки, может быть использована на различных этапах как теоретических, так и практических занятий.

Для актуализации знаний или повторения можно предложить такие игры:

«Кто быстрее». Тема «Периферийные устройства ПК» [3].

Группа делится на две команды, от каждой группы вызывается по одному человеку и им предлагается внести по одной записи в таблицу (табл. 1).

Таблица 1

Устройства ввода	Устройства вывода

Затем они возвращаются на места, и к доске выходит следующий участник, который вносит следующую запись. Побеждает та команда, которая справилась быстрее.

«Цепочка». Тема «Арифметические операции в позиционных системах счисления» [9].

Группа делится на три команды. Каждой команде достается своя система счисления (двоичная, восьмеричная, шестнадцатеричная). Для каждой команды преподаватель записывает свое число, обучающиеся должны по очереди выходить к доске и записывать

число, которое получится если к числу на доске прибавить 1 - для двоичной системы, 5 – для восьмеричной, 9 – для шестнадцатеричной. Побеждает команда, которая справляется раньше всех. Остальные участники команды, пока их напарник решает свой пример должны контролировать работу соперников, за каждую найденную ошибку они получают дополнительный балл.

«Кто больше». Тема «Информация и информационные процессы» [5].

Группа делится на команды, каждой предлагается заполнить таблицу (табл.2).

Таблица 2

Профессии	Виды информационной деятельности
Повар	
Автослесарь	
Электромонтер	

Затем по очереди представитель от каждой команды называет свой вариант информационной деятельности по каждой профессии. Побеждает команда, у которой больше вариантов.

Для этапа изучения нового материала можно сыграть в игру «Вопрос-ответ» [4].

Группа делится на две команды, всем выдается учебный материал, который они должны изучить за определенный промежуток времени. Затем одна команда должна задавать вопросы, вторая отвечать на них и наоборот. Соревнование проводится на лучший ответ и вопрос по тексту. Будут учитываться активность участников команд, качество и количество заданных вопросов и ответов, а также творческий подход к делу.

Для обучающихся старшего школьного возраста и высшей школы наиболее актуальной формой игры становится деловая игра. Например, возможно проведение лабораторной работы в виде соревнования между несколькими конструкторскими отделами, выполняющими исследование законов Кирхгофа.

Задачи учебного занятия: научить обучающихся самостоятельно планировать, организовывать и выполнять работу по сборке цепи, по снятию показаний с измерительных приборов, развитие умения творчески мыслить и трудиться, формировать позитивное отношение к учебному сотрудничеству, развивать коллективную взаимопомощь.

При проведении лекционных занятий с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей обучающихся можно использовать групповые игры. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы обучающихся [6].

1. "Разброс мнений". «Разброс мнений» представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме. Данная игра может быть представлена индивидуальной или групповой формой, в качестве поощрения может быть присуждение дополнительных баллов на зачете или экзамене при использовании рейтинговой системы оценивания.

2. "Правила игры". Данный вид работы позволяет обучающимся занять определенную позицию по отношению к изучаемым законам и правилам. Они могут сформулировать свое видение того, как действуют изучаемые законы и правила в реальной жизни. Группа может быть разделена на несколько команд, каждая команда должна за ограниченный промежуток времени обосновать свою позицию и затем презентовать ее перед остальными командами, выигрывает та команда, которая сможет привести больше фактических доказательств и суметь привлечь на свою сторону большее количество сторонников.

3. "Незавершенность". В связи с ограниченным количеством часов, выделенным на лекционные занятия, часть материала остается неохваченной, либо изученной в недостаточной степени. Для более полного освоения, информацию частично можно выдать в виде монографии, учебника, конспекта лекции и ограничить время на ее изучение. По окончании выделенного времени команды должны сформулировать вопросы по материалу, который оказался непонятным.

Для закрепления изученного материала можно предложить задания, созданные на различных Интернет-ресурсах, таких как learningapps.org, которые предлагают разнообразные шаблоны для разработки интерактивных упражнений в виде сортировок, викторин, кроссвордов. Примеры работ можно посмотреть по ссылкам:

<https://learningapps.org/watch?v=pxqnybb7a21>,

<https://learningapps.org/watch?v=pdv0zut8520>,

<https://learningapps.org/display?v=p6vieqvxt19>.

Результатом широкого применения на учебных занятиях игровых технологий стало существенное изменение отношения к изучаемым дисциплинам. Повысилась мотивация к обучению, улучшилась атмосфера в группе, отношения как между обучающимися, так между обучающимися и преподавателем. Как мы видим, игровые технологии являются проверенным методом активации мыслительной деятельности, позволяют разнообразить занятия, произвести интенсификацию образовательного процесса.

Список литературы:

1. Бабанский Ю.В. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса. – М.: Просвещение, 2007. – 198 с.
2. Водзинский Д.И. Воспитание интереса к знаниям у подростков. – М.: Просвещение, 2004. – 121 с.
3. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. 112 с.
4. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. 2-е изд. М.: Высшая школа, 2009. 176 с.
5. Копытина Т. Н., Русинова Т. И. Игровые технологии на занятиях в вузе [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://pwsconf.ru/nauchnaya/lss-2006/369-problemy-obrazovaniya-v-sovremennomobschestve/8154-igrovyte-tehnologii-na-zanyatiyah-v-vuze.html>.
6. Макарова Н.В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе// Проблемы современного образования. 2021. №4. С. 239-249.
7. Реутова Е. А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). Новосибирск: Изд-во НГАУ, 2012. 58 с.
8. Сиденко, А.С. Игровой подход в обучении / Народное образование, № 8, 2000 г., 134 - 137.
9. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 2014.– 240 с.

References:

1. Babansky Yu.V. Methodological bases for optimizing the educational process. – М.: Enlightenment, 2007. – 198 p.

2. Vodzinsky D.I. Raising interest in knowledge in adolescents. – M.: Enlightenment, 2004. – 121 p.
3. Ermolaeva, M.G. Game in the educational process: Methodological manual / M.G. Ermolaeva. – 2nd ed., add. – St. Petersburg: SPb APPO, 2005. 112 p.
4. Kavtaradze D. N. Education and play: an introduction to interactive teaching methods. 2nd ed. M.: Higher school, 2009. 176 p.
5. Kopytina T. N., Rusinova T. I. Game technologies in the classroom at the university [Electronic resource]. Access mode: <http://pwsconf.ru/nauchnaya/lss-2006/369-problemy-obrazovaniya-v-sovremennomobschestve/8154-igrovytehnologii-na-zanyatiyah-v-vuze.html>.
6. Makarova N.V. Game technologies of teaching in the classroom in higher education // Problems of modern education. 2021. №4. pp. 239-249.
7. Reutova E. A. The use of active and interactive teaching methods in the educational process of the university (guidelines for teachers of the Novosibirsk State Agrarian University). Novosibirsk: Izd-vo NGAU, 2012. 58 p.
8. Sidenko, A.S. Game approach in teaching / Public Education, No. 8, 2000, 134 - 137.
9. Shmakov S.A. Student games are a cultural phenomenon. – M .: New school, 2014. – 240 p.