

УДК 378.147

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Мишина Мария Николаевна

кандидат сельскохозяйственных наук, старший преподаватель

Mascha2308@yandex.ru

Струкова Римма Анатольевна

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

strukova.rimma@gmail.com

Мишина Анна Михайловна

студентка

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация: В данной статье кратко отмечена сущность игровых методов обучения и представлен пример проведения занятия в форме игры-викторины в высшей школе.

Ключевые слова: высшая школа, интерактивные методы обучения, игровые методы обучения, викторина.

В настоящее время образовательный процесс активно реформируется, идет поиск таких новых технологий воспитания, развития и обучения, целью которых является создание условий для максимального раскрытия творческого потенциала каждого обучающегося [2-5].

Не стала исключением и высшая школа. В последние годы в высших учебных заведениях внедряются интерактивные методы обучения. При этом студент из объекта воздействия становится субъектом взаимодействия, так как сам активно участвует в процессе обучения.

Одним из интересных и эффективных интерактивных методов обучения является игровой метод. Игра представляет собой вид деятельности, присущий как детям, так и взрослым, в связи с чем, использование этого вида деятельности в образовательном процессе известно уже давно.

Учебную игру следует рассматривать как многофункциональный метод. Он направлен на усвоение нового материала, его закрепление, повторение, развитие всех видов мышления. Игре присуща тактическая и стратегическая направленность на формирование мировоззрения, качеств личности и способностей; на формирование организационных и организаторских, коммуникативных и функциональных умений [1, 6-12].

Игра обычно стимулирует наиболее активное участие обучающихся в учебном процессе и, как правило, вовлекает даже самых пассивных.

Сущность игрового метода обучения в том, что в нём важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанный с игровыми действиями. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший недостаток времени – все эти игровые составляющие содействуют активизации учебной деятельности учащихся, поддерживают внимание к предмету.

Педагогическая деятельность, связанная с использованием интерактивных методов, и в частности и игровых методов, значительно отличается от традиционной. Это связано с тем, что усложняется деятельность по разработке занятий, поэтому от преподавателя требуется развитие особых приемов и навыков педагогической работы.

В настоящее время в источниках информации встречается довольно много методических разработок проведения занятий в интерактивной форме, в том числе и в игровой. Но чаще всего такой методический материал приводится по общеобразовательным дисциплинам.

В высшей школе, даже по программам бакалавриата, большинство дисциплин определяются направлением и профилем подготовки обучающегося, и связаны с будущей профессией, то есть являются специальными. Здесь у преподавателей часто возникают трудности, как преподнести учебный материал по своей специальной дисциплине в интерактивной форме.

В данной статье мы предлагаем вашему вниманию методическую разработку занятия по дисциплине «Геохимия окружающей среды». Эта дисциплина согласно учебному плану бакалавриата по направлению «Экология и природопользование» является дисциплиной вариативной части и рассчитана на второй и третий семестры обучения.

Одним из разделов согласно тематическому плану дисциплины является раздел «Геохимия геосфер». Практическое занятие по данному разделу можно провести в интерактивной форме в виде игры –викторины «Своя игра». Игра командная, учебная группа делится на команды. Их может быть несколько, в зависимости от численности обучающихся в группе (от 2 до 5). Каждая команда придумывает себе название. Целью игры является не только проверка усвоенных знаний по данному разделу, но и их углубление, повторение основных понятий по теме.

При организации данного игрового занятия учащимся можно предложить поработать с дополнительной литературой с целью повторения пройденного материала для более успешного прохождения всех этапов игры.

Вниманию учащихся предоставляется таблица (можно разместить ее на слайде презентации), в первом столбце которой указаны подразделы изучаемого раздела дисциплины: геохимия литосферы, геохимия атмосферы, геохимия гидросферы, биосфера и ландшафты Земли. По каждому подразделу имеется по 5 вопросов (можно и больше) различного уровня сложности (строки таблицы). За

правильный ответ на них команда получает от 10 до 50 баллов (чем сложнее вопрос, тем большее количество баллов). Таким образом, в ячейках таблицы по каждому подразделу следует указать количество баллов от 10 до 50.

Жеребьевкой определяется право первым выбрать и открыть вопрос. Команда сама выбирает ячейку с вопросом, учитывая уровень сложности и подраздел, например, геохимия литосферы – 40. Ведущим зачитывается соответствующий вопрос, у команды есть 2 минуты для совещания, обдумывания и формулировки ответа. По прошествии этого времени представитель команды дает ответ. Если он верный, то команда получает очки и право следующего хода. В случае неверного ответа право ответа переходит другой команде.

Так можно играть до тех пор, пока не будут открыты все вопросы. В конце игры необходимо посчитать очки и определить победителя. Наиболее активные участники игры, а так же участники команды, которая набрала большее количество очков, по итогам игры награждаются отличными оценками.

Игровые занятия, проведенные в такой форме оставляют яркий эмоциональный след в памяти обучающихся, это, несомненно, способствует повышению их интереса к учебным дисциплинам. Между участниками процесса обучения формируются комфортные взаимоотношения, раскрываются их разнообразные способности и т.д.

На занятиях складывается непринужденная и дружелюбная атмосфера, но одновременно чувствуется дух состязания. Соревновательный характер игры заставляет активизировать память и мыслительную деятельность учащихся для достижения лучшего результата.

Следует отметить, что подобные игровые занятия можно провести практически по любой теме и дисциплине, немного трансформировав игру-викторину с учетом их специфики. Педагогу необходимо лишь творчески подойти к разработке вопросов различной сложности по своей дисциплине.

Занятия в игровой форме не нужно проводить часто, рекомендуем провести их по окончании большого раздела или на заключительных занятиях

курса изучаемой дисциплины. Это будет своеобразным тренингом для повторения, лучшего усвоения и подготовки к промежуточному или итоговому контролю.

Список литературы:

1. Калугина, Ю.О. Организация игрового обучения на уроках химии / Ю.О. Калугина, В.С. Баранов, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 220.
2. Карамнова, Н.В. Современные подходы к организации образовательного процесса в ВУЗе / Н.В. Карамнова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 21.
3. Кирина, И.Б. Использование активных форм организации аудиторной и внеаудиторной работы в процессе преподавания дисциплины «Биология с основами экологии» у студентов аграрного вуза / И.Б. Кирина, С.С. Кирилл Третьякова Е.Н. // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 26.
4. Костюшина, Е.В. / Влияние инновационных технологий на формирование мотивации учебной деятельности у обучающихся ВУЗа / Е.В. Костюшина // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы. – Мичуринск, 2019. - С. 109-112.
5. Медведева, О.Р. Развитие творческих способностей обучающихся на уроках химии / О.Р. Медведева, И.А. Петрушина, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 237.
6. Мишина, М.Н. Интерактивные методы обучения в учебном процессе / М.Н. Мишина, М.М. Мишин, О.М. Золотова // Сб.: Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: материалы Областной научно-практической конференции, 2018. - С. 152-156.

7. Мишина, М.Н. От традиционных к интерактивным методам обучения / М.Н. Мишина, М.М. Мишин, А.М. Мишина // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 4. - С. 31.

8. Попова, Е.Е. Игровые технологии в активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках химии / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, В.С. Баранов // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы, 2019. - С. 230-234.

9. Попова, Е.Е. Тренинг как технология интерактивного обучения химии / Е.Е. Попова, Ю.М. Жилина, В.С. Баранов // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 42.

10. Судакова, М.В. Использование технологии «деловая игра» в современном образовательном процессе / М.В. Судакова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 55.

11. Третьякова, Е.Н. Компетентностный подход в высшем образовании в аграрном вузе / Е.Н. Третьякова, И.Б. Кирина, Я.А. Третьякова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 60.

12. Щербаков, Н.В. О внедрении онлайн-курсов в образовательный процесс университета / Н.В. Щербаков, И.Б. Кирина, С.С. Кириллова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 1. - С. 64.

UDC 378.147

GAME METHODS OF TEACHING IN HIGHER SCHOOL

Mishina Maria Nikolaevna

Candidate of Agricultural Sciences, Senior Lecturer

Mascha2308@yandex.ru

Strukova Rimma Anatolyevna

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

strukova.rimma@gmail.com

Mishina Anna Mikhailovna

student

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. This article briefly notes the essence of gamemethods of teaching and presentedexample of anclass in the form of a game - quiz in higher school.

Key words: higher school, interactive teaching methods, game methodsofteaching, quiz.