

## **Игровые методы и приёмы обучения**

Существует много способов активизации внимания и развития мышления учащихся во время занятий. Один из самых популярных в последнее время – использование игр. В тезисах данной работы кратко рассмотрим следующие вопросы:

- 1) что можно отнести к игровым методикам обучения;
- 2) каковы условия, цели, границы их использования;
- 3) примеры игр в преподавании социально-гуманитарных дисциплин (философия, социология, политология, право, этика, логика, экономическая теория).

Игровым в широком смысле можно считать любой элемент обучения, в котором присутствует хотя бы один из следующих признаков:

- 1) соперничество, соревнование учащихся (индивидуальное или командное);
- 2) условная ситуация (имитация, инсценировка, моделирование, тренинг и т.п.).

Из данных признаков ясно, что даже традиционные методы и приёмы обучения (например, стандартный устный опрос) можно превратить в игровые при определённой переформулировке условий (кто первым правильно ответит на вопрос – заработает балл). Даже неприятные для всех ситуации (опаздывание на занятия) можно «обыграть»: например, заранее оговорить, что «пропуском» будет правильный ответ на вопрос из учебного материала, а в случае затруднений нерадивому студенту предложить повторить пройденное на коридоре или в аудитории. Как бороться с ещё одним вечным «бичом» преподавания – подсказками? Почему бы в шуточной форме их не «легализовать»: скажем, разрешить подсказки в невербальной форме (использование мимики, жестов, рисунков, предметов). Остроумный подсказчик вместо замечания ещё и бонус может заработать.

В чём ценность учебных игр? В том, что, развлекая, они существенно облегчают достижение основных целей образовательного процесса: обучение, воспитание и развитие личности. Если говорить более развёрнуто, игра:

- 1) способствует развитию коммуникативных умений и навыков, снимает барьеры в общении, выступлениях, ответах;
- 2) формирует психологию победителя и тем самым задаёт сильную мотивацию на успешное овладение учебным материалом, ведь проигрывать никто не любит;
- 3) способствует, как и всякое состязание, формированию важных волевых качеств личности (настойчивость, целеустремлённость, хладнокровие);
- 4) поддерживает благодаря своей безграничной вариативности и непредсказуемости интерес к занятию, выступая антиподом скучной, однообразной, монотонной работы;
- 5) задаёт благоприятную (раскрепощённую, доброжелательную, доверительную) атмосферу на занятии, способствуя снятию напряжения, усталости, эмоциональной выхолащенности;
- 6) развивает организаторские и деятельностные умения и навыки (работа в команде, постановка общих целей, распределение ролей и обязанностей, поиск компромиссов, принятие общего решения и его исполнение);
- 7) стимулирует развитие множества других важных мыслительных способностей и черт характера: воображение, находчивость, инициативность, чувство юмора и др.

В то же время нельзя преувеличивать или абсолютизировать роль и возможности игровых методов обучения. Для успешного применения в учебном процессе игра должна быть:

- 1) уместной (скажем, предпочтительно её проводить на уроках обобщения, закрепления и систематизации знаний, а не при изложении нового материала);
- 2) умеренной (нецелесообразно занимать ею всё время урока или тем более пары, проводить большие игры несколько занятий подряд: хорошее тоже «приедается»);
- 3) подготовленной (дидактически грамотно должны быть подобраны задания, спланировано и организовано время, аудитория, ТСО, правила, роли участников, призы);
- 4) разноплановой (по количеству участников и команд, по характеру заданий и способам работы, по формируемым умениям и проверяемым знаниям и другим критериям);
- 5) корректной (в учебной, как и любой другой игре, необходимо соблюдать принципы справедливости, равенства, честности, в игре не должно быть унижений, оскорблений, даже за последние места крайне нежелательно ставить плохие отметки);
- 6) эффективной (и преподаватель, и учащиеся должны видеть и фиксировать ощутимую пользу, реально достигнутый положительный результат).

Какие элементы учебного материала и учебного процесса могут стать предметом включённости в игру? Наверное, все или почти все. Но если ответ конкретизировать, можно указать на игровую работу:

1) с понятиями и текстами (учебными и научными);

2) с проблемами, ситуациями, отношениями, действиями (учебными, научными, профессиональными, общесоциальными).

Уже для многих очевидно, что механическое повторение определений и пересказ текстов (т. наз. «зазубривание») малоэффективно. В лучшем случае оно позволяет выявить объём памяти учащихся, но не уровень понимания, осмысления материала. В качестве дополнения или альтернативы можно предложить следующие игровые способы работы с понятиями и текстами (индивидуально или в командах):

- чтение на время с выделением самого существенного (с последующей проверкой);
- невербальное изображение понятия, текста (пантомимой, рисунком, танцем) с последующим угадыванием другими участниками и (или) оцениванием преподавателем;
- угадывание понятий через дихотомические вопросы (т.е. на которые можно отвечать только «да» или «нет»);
- конкурс на лучший вопрос к тексту, предложению;
- ролевой анализ текста (сторонником, критиком, автором, редактором и т.д.);
- пересказ текста, понятия сказкой, стихотворением, песней, сценкой, пословицей и т.п.;
- составление и разгадывание кроссвордов, сканвордов, чайнвордов и т.п.;
- составление понятийного словаря темы, раздела, дисциплины;
- игровая работа с омонимами, синонимами, антонимами, омографами, фразеологизмами;
- составление и разгадывание загадок, ребусов, шарад (отгадывание слов по определениям его частей, также являющихся словами), каламбуров, буриме (составление стихотворений по заданным рифмам), метаграмм (превращения слов друг в друга постепенной заменой букв), анаграмм (составление разных слов из букв заданного), тавтограмм (сочинение предложения или текста, где все слова начинаются с одной буквы);
- игра в «города» (составление цепочек понятий по известному из одноимённой игры правилу);
- угадывание авторства цитат (по стилю, содержанию, понятиям);
- найти лишнее, найти ошибку, вставить пропущенное, закончить фразу, составить смысловые пары;
- сочинить текст на заданную тему, с заданным набором понятий;
- восстановить слово (из набора букв), найти слово (в цепочке букв), придумать слова (из заданного).

Формой, рамкой для данных приёмов могут быть известные телевизионные интеллектуальные игры («Брэйн-ринг», «Своя игра», «Устами младенца», «Один против всех», «Умники и умницы»), естественные, видоизменённые и приспособленные к целям конкретного занятия.

Большое поле для творчества предоставляет игра как метод обсуждения и возможного решения проблем (мировоззренческих, нравственных, политических, правовых, экономических и др.). Приведём примеры из дисциплин социально-гуманитарного цикла.

В философии – это инсценировка философских, религиозных, научных диспутов представителей различных школ, направлений, течений, эпох. В политологии – моделирование различных политических процессов (избирательная кампания и референдум, заседание правительства, парламентская дискуссия, журналистское расследование, политический маркетинг и имиджмейкерство, внутривнутриполитические и международные переговоры, консультации, кризисы, конфликты и т.п.). В социологии – моделирование различных социальных отношений (работа, управление, конфликт и др.) в различных социальных институтах (семья, образование, экономика, политика и др.), инсценировка социологических опросов, интервью, экспериментов. В правовых дисциплинах – моделирование таких ситуаций, как судебный процесс, трудовой спор, составление брачного договора, развод, отношения с милицией, налоговой службой и т.п. В этике – моделирование решений проблем, связанных с эвтаназией, генной инженерией, трансплантологией, этикетом, биоэтикой, киберпространством, составление моральных кодексов. В экономической теории – предложения решений сложных социально-экономических проблем (инфляции, девальвации, безработицы, структурной перестройки, бюджетного дефицита, кредитной задолженности, налогового бремени, социальной помощи).

Чем отличается моделирование и инсценировка вышеупомянутых проблемных ситуаций от простого их обсуждения? Тем, что участники «входят в роль», более глубоко и заинтересованно лично вникая в суть проблемы. Это взгляд не со стороны, а как бы изнутри. Он субъективен и пристрастен. Но именно он помогает формировать социально-ролевую компетентность учащихся, их профессиональные и нравственные качества.

Библиотека БГУИР