

Красников Виктор Викторович, Пирожкова Ирина Геннадьевна, Пирожков Геннадий Петрович
ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ

В статье показан опыт применения игровых технологий при изучении ряда вузовских дисциплин. Игра рассматривается как эффективная технология обучения и результативный способ развития творчества студентов, как средство достижения профессионально значимых целей. Авторы раскрывают некоторые содержательные аспекты учебной игры, характеризуют ее роль в учебно-воспитательном процессе в условиях культурологизации образования, выводят ряд правил, соблюдение которых способствует повышению эффективности представленной обучающей технологии.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2014/4/25.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2014. № 4 (83). С. 94-96. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2014/4/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

5. **Геннадий Петрович Пирожков:** библиографический указатель / сост. В. П. Зорина. Тамбов – М. – СПб. – Баку – Вена: Изд-во МИНЦ, 2004. 42 с.
6. **Ерохин С. В.** Культурологическая подготовка специалиста: нужна ли ему краеведческая компетенция? // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 5 (19): в 2-х ч. Ч. 2. С. 56-59.
7. **Зорина В. П., Ишин А. В., Ишчанова Е. А., Клёмнина Л. В. и др.** Краеведение как метод изучения дисциплин историко-документационного цикла по специальности «Документоведение и документационное обеспечение управления»: из опыта Г. П. Пирожкова // Формирование специалиста в условиях региона: новые подходы: материалы 6-й Всерос. межвуз. науч. конф. (г. Тамбов, 11-12 апреля 2006 г.). Тамбов – М. – СПб. – Баку – Вена: Изд-во МИНЦ, 2006. С. 94-99.
8. **Ильинская Е. С.** К вопросу о краеведческой публицистике. О книге Г. П. Пирожкова «Тамбовский край: из истории городов и сёл (культуролого-краеведческие этюды)» из цикла «За 448 вёрст от Москвы» (Тамбов 2010) // Тамбовский экспресс-репортёр. 2010. 13 мая.
9. **Камалов Э. А.** Влияние универсальности человека на его творчество // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (39): в 2-х ч. Ч. I. С. 91-93.
10. **Назарчук А. В.** Теория коммуникации в современной философии: учебное пособие. М.: Прогресс-традиция, 2009. 320 с.
11. **Новая философская энциклопедия:** в 4-х т. 2-е изд., испр. и доп. М.: Мысль, 2010. Т. III. 692 с.
12. **Осташков А.** Интересное занятие // Прикамбове. 2003. 17 декабря.
13. **Пирожков Г. П.** Проектирование как средство обучения // Оралдың ғылым жаршысы. Уральск (Казахстан), 2013. № 23. С. 19-23.
14. **Пирожков Г. П.** Проектная работа как метод обучения // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (80). С. 83-86.

TEACHER – STUDENTS: CULTURAL-CREATIVE DIALOGUE IN PROJECT WORK

Krasnikov Viktor Viktorovich, Ph. D. in History, Ph. D. in Law, Associate Professor

Mamoyan Roman Azizovich

Pirozhkov Gennadii Petrovich, Ph. D. in History, Doctor in Culturology, Professor

Tambov State Technical University

viktor_krasnikov@list.ru; gpptmb48@rambler.ru

The article analyzes the conditions, under which project work as a teaching method aims both a teacher and students at creative unity; the factors contributing to the formation of cultural-creative dialogue between them are identified; the importance of students' spirituality formation is emphasized that helps project teams to achieve the creation of socially significant intellectual product. The authors formulate the recommendations on the development of students' and the teacher's joint creative activity through dialogue, which they consider primarily as an effective means of knowledge transfer and of the activation of education culturologization process.

Key words and phrases: education culturologization; specialization and universality; project work as teaching method; educational dialogue; students' and teacher's joint creative activity.

УДК 372.881.1

Педагогические науки

В статье показан опыт применения игровых технологий при изучении ряда вузовских дисциплин. Игра рассматривается как эффективная технология обучения и результативный способ развития творчества студентов, как средство достижения профессионально значимых целей. Авторы раскрывают некоторые содержательные аспекты учебной игры, характеризуют ее роль в учебно-воспитательном процессе в условиях культурологизации образования, выводят ряд правил, соблюдение которых способствует повышению эффективности представленной обучающей технологии.

Ключевые слова и фразы: культурологизация вузовского образования; учебная игра; авторская технология; Тамбовский центр краеведения; общественно значимый продукт учебной игровой практики.

Красников Виктор Викторович, к.и.н., к.ю.н., доцент

Пирожкова Ирина Геннадьевна, к.и.н., к.ю.н., доцент

Пирожков Геннадий Петрович, к.и.н., д. культурологии, профессор

Тамбовский государственный технический университет

viktor_krasnikov@list.ru; pirozhkova.ir@yandex.ru; gpptmb48@rambler.ru

ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ[©]

Культурологизация учебно-воспитательного процесса, в котором значимая роль принадлежит культуролого-краеведению [3], невозможна без воздействия активных форм обучения на формирование

общекультурных и профессиональных компетенций студента. Эффективным педагогическим средством активизации образовательного процесса является игровое обучение – один из типов проектной работы: игровой (приключенческий), когда участники принимают на себя определенные роли, обусловленные содержанием проекта (например, руководителя подразделения или чиновника-исполнителя муниципального учреждения, литературного персонажа, а то и выдуманного героя; в любом варианте от участников требуется творчество) [6; 7].

В основу статьи положен опыт использования игровой технологии в преподавании дисциплин «Отечественная история», «Культурология», «Историческое краеведение», «Документоведение», «Архивоведение», ряда спецкурсов [1; 4; 5; 8-10].

Остановимся лишь на общих вопросах развития творческой деятельности студентов с помощью указанной выше технологии, так как роспись ее деталей во многом зависит от усвоенных обучающимися знаний до преподаваемой дисциплины (по какой специальности, направлению они учатся; на каком курсе; каковы их общекультурная и профессиональная подготовка и др.). Опыт позволяет утверждать: игра – это дидактический и социально важный аспект, способствующий развитию у студентов умений вместе мыслить и действовать.

Эффективность игровой деятельности, осознанно смоделированной ее организаторами (как для аудиторной, так и внеаудиторной работы), потенциальна лишь при соблюдении ряда принципов: отсутствие принуждения при организации игры; игровая динамика; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности [2]. Организация игры в любой форме предполагает также разработку ее структуры. Причем, структурные компоненты игры необходимо модифицировать в зависимости от типа игры (ролевая, деловая и т.п.) и ее дидактической направленности.

Изучение опыта использования игровых технологий коллегами по общественному объединению исследователей региональной истории и культуры при Тамбовском региональном отделении Российской академии естественных наук «Тамбовский центр краеведения», педагогические идеи авторов позволяют вывести ряд положений, соблюдение которых оптимизирует игру как средство получения обучающимися общеобразовательных знаний, как стимул заинтересованного отношения к знаниям профессиональным.

Проект игры начинается с ее моделирования. Важны целевые установки: 1) обучаемые должны получить удовлетворение от игры; 2) студенты обязаны соблюдать правила игры, разыгрывать роли в соответствии со сценарием (функциональная цель); 3) необходимо овладение студентами современной информацией, закрепление ранее полученных и приобретенных знаний в процессе подготовки и в ходе игры (творческая цель). Как сверхзадачу обозначим еще один целевой уровень: укрепление мотивации овладения профессиональными знаниями, навыками, умениями и получение практического результата.

Для реализации перечисленных целей следует определить пути и выбрать средства их достижения. В соответствии с целями определяется содержание игры, которое важно выстроить так, чтобы способствовать: системной культурологической подготовке специалиста; закреплению ранее полученных и приобретению новых специальных знаний (в процессе обучения необходимо помнить об интеграции учебного предмета с другими изучаемыми дисциплинами); получению навыков и умений внеаудиторной практической работы; достижению общественно значимого продукта. Ценно учесть и то, чтобы игра способствовала развитию мировоззренческого потенциала студентов, их гражданскому становлению.

Принципиальным сюжетом игры является ее итог, реализуемый в виде разных интеллектуальных продуктов: статья, доклад, выступление на семинаре и др., когда каждый студент, представляя собственные наработки, «вписывает» их в результаты всей учебной группы.

Таким образом, можно вывести главное: игра – это очень активная работа студенческого коллектива с высоким позитивным практическим следствием, о чем, например, пишет студентка Тамбовского государственного университета им. Г. Р. Державина С. В. Букина, староста учебной группы, в которой один из авторов провел со студентами две ролевые игры: эвристический диалог и пресс-конференцию. «Ценность игры – в умении общими усилиями добиваться лучшего результата, в способности студентов работать в коллективе...» [1, с. 26].

Применение метода игрового обучения обязывает соблюдать ряд требований, прежде всего, это научность и проблемность в содержании игры; диалог и толерантность; сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм учебно-воспитательной работы и др. Игровые формы учебных занятий лучше использовать в комплексе с традиционными методами обучения. Целесообразно учитывать и развитие технологии игрового обучения: продвигаться от простых игр к играм-комплексам.

С учетом специфики преподаваемых курсов, многообразия форм как учебных, так и внеаудиторных занятий по разным дисциплинам, особую значимость при подготовке и проведении игры приобретает роль ее руководителя. Задача преподавателя заключается: в разъяснении того, что игровая деятельность отличается от той реальности, которую она имитирует; в недопущении (что возможно) коллективного противодействия студентов игре; в предоставлении играющим максимума инициативы. Ценны действия преподавателя как консультанта, направленные на оптимизацию нацеленности участников игры на практический результат. Получение его способно развить позитивное отношение участников игры в целом к будущей профессии.

Таким образом, применение игровых технологий обучения, включения студентов в практическую работу отвечает современной социокультурной ситуации: молодым людям сегодня становится тесно в

рамках устоявшихся традиций, для них интересно заполнить индивидуальным и коллективным творчеством ниши между технологией и этикой, дифференциацией знаний и междисциплинарным характером проблем и т.д. В этом смысле игра имеет ряд преимуществ – она имитирует целостные процессы в их развитии и динамике; будучи самостоятельным явлением культуры, игра не нуждается в проработке мотивации, требуя взаимной активности от экспериментатора и игроков. Поэтому использование технологии игрового обучения во многом интенсифицирует профессиональную подготовку студентов, так как в «играх», как правило, моделируются характерные ситуации их будущей профессиональной деятельности. Знания, умения и навыки, полученные посредством игры, – наиболее прочные и глубокие, ибо они отрабатываются в условиях имитации реальной обстановки. Как показывает опыт, применение только отдельных элементов игровой технологии позволяет решить ряд существенных задач. В их числе: более высокая инициативность студентов в познавательном процессе; значительное оживление взаимодействия прямых и обратных связей между преподавателем и студентами; активное формирование у студентов навыков самостоятельной работы и др.

Список литературы

1. **Букина С. В.** Ролевые игры (студенты о занятиях по историческому краеведению) // Формирование специалиста в условиях региона: новые подходы: материалы 4-й Всерос. межвуз. науч. конф. (г. Тамбов, 12-13 апреля 2004 г.). Тамбов – М. – СПб. – Баку – Вена: Изд-во МИНЦ, 2004. С. 24-27.
2. **Вздорнова Л. С.** Использование игровых технологий в процессе обучения // Культура. Искусство. Образование: проблемы и перспективы развития: материалы междунар. науч.-практ. конф. (г. Смоленск, 28 января 2003 г.): в 2-х ч. Смоленск, 2003. Ч. 1. С. 88-91.
3. **Двухжилова И. В., Красников В. В., Мамоян Р. А., Пирожков Г. П.** Культурологизация образования: традиционные родино(крае)ведческие средства и новые технологии // Kluczowe aspekty naukowej działalności – 2014: materiały X Międzynarodowej naukowo-praktycznej konferencji (7-15 stycznia 2014 r.). Przemysł (Польша): Nauka i studia, 2014. Vol. 8: Filozofia. Politologia. С. 26-30.
4. **Пирожков Г. П.** Краеведческое памятниковедение: описание культурно-исторического или природно-экологического объекта: методика учебно-практического исследования // Вестник Тамбовского центра краеведения. Тамбов – М. – СПб. – Баку – Вена: Изд-во МИНЦ, 2005. № 8-9. С. 8-9.
5. **Пирожков Г. П.** Краеведческое экскурсоведение: план спецкурса // Вестник Тамбовского центра краеведения. Тамбов, 2007. № 10.
6. **Пирожков Г. П.** Проектирование как средство обучения // Оралдың ғылым жаршысы. Уральск (Казахстан), 2013. № 23. С. 19-23.
7. **Пирожков Г. П.** Проектная работа как метод обучения // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (80). С. 83-86.
8. **Пирожков Г. П., Казанцева Е. В., Коновалова Т. С., Гончарик В. Д., Ульянова М. А.** Деловые игры на занятиях по «Документоведению» и «Архивоведению» // Формирование специалиста в условиях региона: новые подходы: материалы 6-й Всерос. межвуз. науч. конф. (г. Тамбов, 11-12 апреля 2006 г.). Тамбов – М. – СПб. – Баку – Вена: Изд-во МИНЦ, 2004. С. 88-92.
9. **Пирожков Г. П., Королева Л. Ю.** A Game as a Technique Used for Teaching Ethnography and Involving Students into the Ethnographic Work = Игра как технология обучения краеведению и вовлечения студентов в краеведческую работу // Вестник Тамбовского центра краеведения. Тамбов, 2007. № 10. С. 56-57.
10. **Пирожков Г. П., Красников В. В., Пирожкова И. Г.** Новая технология проведения документоведческого краеведческого практикума // Формирование специалиста в условиях региона: новые подходы: материалы 3-й Всерос. межвуз. науч. конф. (г. Тамбов, 11-12 апреля 2003 г.). Тамбов – М.: Изд-во МИНЦ, 2003. С. 81-83.

GAME AS TEACHING TECHNOLOGY

Krasnikov Viktor Viktorovich, Ph. D. in History, Ph. D. in Law, Associate Professor
Pirozhkova Irina Gennad'evna, Ph. D. in History, Ph. D. in Law, Associate Professor
Pirozhkov Gennadii Petrovich, Ph. D. in History, Doctor in Culturology, Professor
Tambov State Technical University
viktor_krasnikov@list.ru; pirozhkova.ir@yandex.ru; gpptmb48@rambler.ru

The article shows the experience of game technologies use in teaching a number of university disciplines. Game is considered as an effective teaching technology and an efficient way of students' creativity development, as the means of achieving professionally significant goals. The authors reveal some substantial aspects of educational game, characterize its role in educational process in terms of education culturologization, derive a number of the rules, following which enhances the effectiveness of this teaching technology.

Key words and phrases: culturologization of university education; educational game; author's technology; Tambov Local History, Geography and Culture Centre; socially significant product of educational game practice.