

С.А. БИЗЯЕВА

### **Игра как способ интерактивного обучения**

Развитие экономики и социальной сферы формирует новые требования к специалисту среднего звена. На первый план выходят такие профессиональные и личностные качества, которые позволят ему успешно адаптироваться, жить и работать в новых социально-экономических условиях. Среди них следует выделить системное мышление, экологическую, правовую, информационную, коммуникативную культуру, культуру предпринимательства, умение осознавать себя и предъявлять другим, способность к осознанному анализу своей деятельности, самостоятельным действиям в условиях неопределенности, приобретению новых знаний, творческую активность, ответственность за выполняемую работу.

В профессиональном образовании в настоящее время существуют разные противоречия, но одним из главных является то, что, выбрав себе профессию, обретя жизненное самоопределение, студент, тем не менее, не только недостаточно активен в учебе, а часто избегает выполнения всех предписанных заданий, то есть не прикладывает сил для достижения поставленной цели.

Какие методы и приемы или технологии обучения могут оказать эффективное воздействие в решении данной проблемы?

На сегодняшний день преподаватель имеет возможность, организуя современную деятельность учащихся, использовать различные приемы и методы интерактивного обучения, которые способствуют развитию творческих способностей и исследовательской деятельности студентов, активизируют познавательный интерес к предмету.

Интерактивные формы и методы обучения занимают особое место в среднем профессиональном образовании, их можно условно разделить следующим образом:

**а) неимитационные**, т.е. используются в рамках традиционных форм учебной деятельности:

- проблемные лекции
- дискуссии
- выездные занятия
- программированное обучение
- семинары
- олимпиады или научно-практические конференции
- выпускная работа

**б) имитационные** (игровые и неигровые), применение которых связано с использованием в учебной деятельности новых форм обучения:

**в) неигровые методы обучения:**

- анализ конкретных ситуаций
- решение производственных задач
- разбор документации
- индивидуальные тренажеры
- имитационные упражнения

**г) игровые методы обучения:**

- игровое проектирование
- стажировка с выполнением должностной роли
- разыгрывание ролей
- деловая игра

Основным признаком ИМО является организация взаимодействия учащихся между собой и преподавателем в форме учебных игр, преобладанием активной деятельности студентов по изучению и усвоению новых знаний.

В контексте обучения и воспитания студенческой молодежи целесообразно говорить о двух аспектах игровых методов и форм. С одной стороны, это активное взаимодействие

преподавателя и студента, студента и студента, целостной студенческой группы в процессе освоения профессионально-предметного знания с целью повышения его эффективности как дидактическое средство формирования творческого и профессионального мышления и личности. С другой стороны, - это обучение навыкам социально-психологического взаимодействия, воспитание коммуникативной культуры личности, умения жить среди людей.

Возможности игровых форм и методов, прежде всего, базируются на их многофункциональности: единство теории и практики, повышение мотивации к самоопределению, самоорганизации, саморазвитию личности, формирование социального интеллекта и опыта, развитие творческих способностей, что связано с умением слышать другую точку зрения, вести дискуссию, отстаивать и защищать свою позицию, конструктивно решать конфликтные ситуации.

Применение ИМО способствует формированию познавательного интереса к обучению, более глубокому усвоению знаний, повышению мотивации к учению, плодотворному сотрудничеству студента и преподавателя, преобладанию активной деятельности студента, развитию творческих способностей, формированию индивидуальности и самостоятельности учащихся.

В целом интерактивное обучение является одной из наиболее гибких форм включения каждого студента в процесс работы. Оно обеспечивает постоянный переход от менее сложных к более трудным заданиям и учит использовать не готовые знания, а получать их в результате собственного опыта.

### **Библиографический список**

1. Волкова М.В. Значение игровых форм и методов в формировании культуры общения студентов ссузов: Научно-методический сборник. М., 2003.
2. Руденко Н.В. Интерактивные технологии обучения в современной высшей школе. Харьков, 2005.
3. Польшкина С.Н. Современные образовательные технологии, используемые в обучении русскому языку и литературе. Оренбург, 2002.