

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

100

ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

И. В. Нигматуллина

# ИГРА КАК МЕТОД ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ



Ирина Нигматуллина

**Игра как метод  
интерактивного обучения**

«Прометей»

2018

УДК 37.02  
ББК 74.58 я7+74.202.5я

**Нигматуллина И. В.**

Игра как метод интерактивного обучения / И. В. Нигматуллина —  
«Прометей», 2018

ISBN 978-5-907003-22-4

Учебное пособие раскрывает базовый материал о специфике проведения игровых методов обучения в высшей школе. Изложены материалы, которые могут быть полезны преподавателям, использующим современные образовательные технологии, в частности игры, в образовательном процессе. Издание предназначено для педагогов, которые стремятся использовать инновационные и интерактивные методы преподавания. В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

УДК 37.02  
ББК 74.58 я7+74.202.5я

ISBN 978-5-907003-22-4

© Нигматуллина И. В., 2018  
© Прометей, 2018

# Содержание

Предисловие	6
Введение	7
Глава 1. Интерактивные методы обучения в ВУЗе	9
Конец ознакомительного фрагмента.	10

# **Ирина Владимировна Нигматуллина**

## **Игра как метод интерактивного обучения**

© Нигматуллина И. В., 2018

© Издательство «Прометей», 2018



## Предисловие

Автор данного учебного пособия проводила со студентами Уфимского филиала Финансового университета при Правительстве РФ разнообразные игры по гуманитарным дисциплинам с 1998 года. Они всегда пользовались популярностью, студенты играли с удовольствием и легче усваивали материал. Практические занятия в игровой форме проходили живо и интересно. В 2011–2012 годах автор участвовала в открытых профессиональных конкурсах по активным методам обучения, проводимых Международным институтом развития Эко Про и получила соответствующие сертификаты. За 20 лет работы накопились эмпирические данные, которые требовали определенного теоретического обобщения, и с этой целью было разработано учебное пособие для преподавателей «Игра как интерактивный метод обучения».

В учебном пособии для преподавателей изложены материалы, которые могут быть полезны педагогам высшей школы, использующим современные образовательные технологии и в частности игры, в образовательном процессе. Пособие раскрывает специфику и методику проведения игр на практических занятиях со студентами.

Издание предназначено для всех желающих, готовых освоить интерактивные методы обучения в вузе.

## Введение

«Что наша жизнь? – Игра», – эти слова Германа из оперы Чайковского «Пиковая дама» звучат ныне в заставке к популярной интеллектуальной телевизионной передаче «Что? Где? Когда?», в которой знатоки отвечают на каверзные вопросы телезрителей в течение минуты. И действительно, про современного человека с полным правом можно сказать, что он не только «человек разумный», «человек общающийся», но и «человек играющий». Начиная с детства, мы познаем мир при помощи игры, и в душе каждого взрослого продолжает жить маленький ребенок, для которого игра остается одним из важных способов познания и осмысления действительности.

«Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму», – говорил великий китайский философ Конфуций. На самом деле, в ходе игры студент активно вживается в образ, на собственном опыте постигает азы науки, учится взаимодействию и коммуникации с другими членами коллектива, приобретает навыки плодотворного ведения диалога, спора, дискуссии, умение отстаивать свою точку зрения.

Ученые подсчитали, что на лекциях усваивается 20 % информации, в то время как в деловых и ролевых играх – 90 %. Согласитесь, разница огромная! На лицо польза и необходимость применения игрового метода обучения в высшей школе. Игры могут быть разнообразными – учебными, имитационными, организационно-деятельностными, ролевыми, деловыми, управленческими, военными, операционными, инновационными и т. п. Их невозможно строго классифицировать. Часть исследователей полагает, что зачатки игровых методов проявляются еще в древности – в обрядах и магических ритуалов жрецов. В период средневековья, в XVII веке начали проводить так называемые военные игры или «военные шахматы», когда планировались и организовывались сражения, отличающиеся от шахмат большой реалистичностью. Первая королевская игра состоялась в 1664 году. Доска у таких шахмат имела рельеф, король представлял крепость, ферзь – пехоту. В XVIII веке стали практиковать игры на карте, они так и назывались «маневры на карте». Ими занимались многие полководцы, в том числе Наполеон, который непременно проигрывал таким образом свои будущие сражения. Как известно, он потерпел фиаско только один раз – при Ватерлоо. Деловые игры в современном виде возникают только в XX веке. Первой ласточкой явилась деловая игра, проведенная в 30-е годы XX века в Ленинграде в хозяйственной сфере. Инициатором игры явилась М. М. Бирнштейн, и называлась она «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» [1]. В игре участвовали студенты вузов и руководители предприятий. Эксперимент был осуществлен на фабрике «Красный Октябрь». Но в СССР такое мероприятие не получило должной оценки и развития. В стране с плановой государственной экономикой и единой марксистско-ленинской идеологией подобную инициативу не поддержали, поскольку на первый план ставились интересы коллектива, а не отдельной личности. В советском обществе царил социалистическое соревнование, а не реальная конкуренция. Свободные высказывания игры сделали ее опасной для тоталитарного общества и данную инициативу пресекли на десятилетия. Она возродилась в СССР только в 60-е годы XX века, но все равно игры имели в советском обществе идеологическую направленность. Деловая игра была заново изобретена в США в 50–60 годы XX века. США представляли собой государство с развитой рыночной экономикой, либеральной идеологией, провозглашавшей свободу и индивидуализм каждого гражданина, что способствовало активному распространению игрового метода. Первая машинная игра, внедренная американской фирмой «Рэнд кор-парейшн» в 1955 году, была предназначена для офицеров военно-воздушного флота, но имела не только военную, а и экономическую проблематику. В 1956 году фирма «Амери-кэн менеджмент ассоциейшн» предложила управленческую игру с применением компьютерной технологии [6]. В конце XX века в мире исполь-

зовалось более 2000 деловых игр, в бывшем СССР и США – свыше 1200. Сегодня игры как метод обучения распространены во всех странах – в Англии, США, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше, Чехии, Словакии и т. д. В России созданы научные центры по разработке и применению игр, их теории и практике. Подобные центры функционируют в Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске, Челябинске.

Таким образом, игровые методы обучения студентов широко применяются повсюду, в том числе и в Российской Федерации. Изучение данной проблематики является, безусловно, актуальным и востребованным. Игры относятся к интерактивному обучению, а именно его сейчас принято считать наилучшей практикой обучения, ведь оно ориентировано на достижение конкретных целей и студенты постигают материал наиболее полно и с большой пользой для себя. Они применяют полученные знания в ситуациях реальной жизни и для дальнейшего обучения и могут продолжать учиться самостоятельно. Во время интерактивного обучения студенты становятся творческими, многогранными личностями с креативным неординарным мышлением, которые непременно будут востребованы в своей будущей деятельности.

Учебное пособие состоит из предисловия, введения, четырех глав и заключения. В первой главе раскрывается специфика интерактивных методов обучения в вузе. Вторая глава посвящена технологии образовательных игр. В третьей главе рассматриваются типы деловых и ролевых игр. В четвертой главе анализируются этапы, функции и особенности игр. Затем представлен глоссарий основных понятий. В конце пособия дано приложение – сценарий политологической игры «Выборы президента», разработанный автором.

## Глава 1. Интерактивные методы обучения в ВУЗе

Интерактивные методы обучения – те, которые стимулируют познавательную и творческую активность студентов.

Термином «активность» (от лат. *activus* – действенный) обозначается качество личности, выраженное в усиленной деятельности. Бывает социальная или профессиональная активность – деятельное отношение человека к жизни общества и к профессии в целом. Познавательная активность – стремление человека к знаниям, она бывает трех видов: репродуктивная (воспроизводящая), интерпретирующая, творческая. Наконец, активность в обучении – дидактический принцип, когда педагог формирует у студента инициативность и самостоятельность, практические умения и навыки.

Активные методы обучения в вузе направлены:

- 1) на формирование активности как личностного качества обучающихся;
- 2) активизацию самого процесса обучения с целью повышения его эффективности и достижения значимых образовательных результатов.

За последнее десятилетие в педагогической науке все более часто используется термин «интерактивные методы обучения» или «интерактивное обучение». Термины «активные» и «интерактивные» методы обучения сегодня, по сути, употребляются как синонимы, поскольку активизация познавательной деятельности студентов осуществляется в форме интенсивного взаимодействия в группе.

Интерактивность (дословно: интеракция – взаимодействие, обмен действиями) – предполагает включение студентов в общую групповую деятельность, в процессе которой происходит переориентация внимания с собственного «Я» на другого человека.

При интерактивном взаимодействии процессы развития когнитивной, эмоциональной и поведенческой сферы личности осуществляются более интенсивно, в отличие от традиционного (репродуктивного) обучения. Каждый студент получает возможность сравнения своего опыта с опытом других людей, он вырабатывает наиболее эффективную модель поведения. Интерактивные методы обучения сегодня получают все большее признание в общемировой педагогической практике. Прежде всего данные методы используют на семинарских занятиях, следовательно, именно семинарские занятия следует выстраивать, прежде всего, как форму интерактивного обучения.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.