

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНО – ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Винник В.К.¹, Гонова Н.В.²

¹Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Нижний Новгород, Россия (603950, г. Нижний Новгород, просп. Гагарина, д. 23) e-mail: lera.vinnik@yandex.ru

²Школа-интернат № 6 Нижний Новгород, Россия (603076 г.Нижний Новгород ул. Сухопутная, д.2) e-mail: Ilgonova@gmail.com

В последние годы игра в процессе обучения стала занимать все большее место в разных учебных заведениях и стала рассматриваться как игровая технология, которая в отличие от игр вообще, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. В данной статье авторы предлагают к рассмотрению свой опыт внедрения игрового моделирования в образовательный процесс. Актуальность данного педагогического опыта определяется задачами, стоящими перед школой, в плане обеспечения качественного образования; потребностью в подготовке выпускников школы к самостоятельной познавательной деятельности, необходимостью воспитания активно-познающего человека; недостаточной разработанностью темы в направлении активизации учебно-познавательной деятельности учащихся средствами игрового моделирования. В данной статье рассматривается трудоемкость данного процесса и риски, которые могут возникнуть у учителя при использовании данной технологии. Приводятся ряд примеров деловых и дидактических игр на уроках географии. Представлены ожидаемые результаты данного опыта.

Ключевые слова: игровое моделирование, активизация учебного процесса, активные методы обучения, дидактические игры

GAMING SIMULATION AS A MEANS OF IMPROVING THE EDUCATIONAL - COGNITIVE ACTIVITY IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Vinnik V. K.¹, Gonova N.V.²

¹Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russia (23 Prospekt Gagarina, 603950, Nizhny Novgorod, Russia), e-mail: lera.vinnik@yandex.ru

²Boarding school № 6 Nizhny Novgorod, Russia (2, St. Suhoputnaya, 603076 Nizhny Novgorod, Russia) e-mail: Ilgonova@gmail.com

In recent years, the game is in the process of learning began to take more and more place in different educational institutions and has been considered as a gaming technology, which unlike games in general, has a significant feature - the clear objective of learning and corresponding teaching result. In this article, the authors propose the implementation experience of gaming simulation in teaching and learning. The relevance of this educational experience is determined by the challenges facing the school in providing quality education; the need for training high school graduates to independent cognitive activity, the necessity to educate active-perceptive person; an underdeveloped theme in the activation of educational-cognitive activity of pupils by means of gaming simulation. This article discusses the complexity of this process and the risks that may occur at the teacher when using this technology. Cited a number of examples of business and didactic games on geography lessons. Presents expected results of this experiment

Keywords: game simulation, activation of the learning process, active learning methods, educational games

В последнее время усиление ориентации на личность становится одним из приоритетных направлений в развитии системы образования, так как взгляды на систему образования изменились: общество пришло к мнению, что содержание, методы, формы обучения, а также воспитания адаптированными к изменениям происходившим в обществе, образовании и мире в целом. В связи с реформами, происходящими в системе образования, становится необходимым повышение эффективности учебного процесса, за счет активизации учебно-познавательной деятельности учащихся. Игра как раз один из примеров,

относящихся к активным методам и формам обучения, она определяется как особый вид деятельности социального характера, производное первичного вида деятельности – труда, непродуктивная, квазипродуктивная деятельность, мотивы которой находятся в собственно процессуальных актах деятельности – действиях, операциях, умениях, навыках, функциях и т. д.

В настоящее время проблема использования игрового моделирования в педагогическом процессе является актуальной и особо важной. Ее весомость определяется целым рядом факторов.

Во-первых, существует потребность школ в эффективных средствах активизации познавательной деятельности учащихся, в связи с увеличивающимся потоком информации;

Во-вторых, игровое моделирование имеет недостаточную теоретическую и практическую базу, для внедрения его в образовательный процесс.

В-третьих, современному обществу, нужна активная, инициативная молодежь, способная самостоятельно находить решение проблем и приобретать знания.

Однако есть и оборотная сторона этого явления. В настоящий момент образовательный процесс в школе характеризуется не только нацеленностью на формирование компетенций выпускника, но и увеличением доли самостоятельной работы студентов. Многие учащиеся, выбрав предметы, по которым будут сдавать экзамены, необходимые для поступления в ВУЗ или колледж, практически перестают учиться по остальным дисциплинам, целиком сосредотачиваясь на обязательных предметах. Те учащиеся, которые уже после школы идут на работу сталкиваются со списком требований работодателя, в котором множество незнакомых для них инструментов и навыков. В таком случае главными характеристиками выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных предметов переносятся на самостоятельный процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого учащегося [2] .

Разработка и внедрение активных методов [4,5] обучения при организации учебного процесса учащихся представлена в разных областях научного знания и исследована многими педагогами и психологами, но недостаточно изучено использование активных методов обучения в условиях использования игрового моделирования, что предопределило актуальность данной темы.

Объектом исследования является процесс организации образовательного процесса учащихся с использованием игрового моделирования в рамках предмета «География».

Предлагаемый нами метод сможет обеспечить качественное образование; подготовит выпускников школы к самостоятельной познавательной деятельности, воспитает активно-

познающего человека.

МБОУ школа-интернат №6 является школой, в которой, кроме общеобразовательных классов, созданы специальные классы для детей с задержкой психического развития. Физиологические и психические возможности детей ЗПР часто не способны к быстрому и адекватному адаптированию в условиях постоянно растущего потока информации. Другими словами, «ребенок не успевает за развитием цивилизации». Основной идеей программы развития школы является создание условий, ориентированных на подготовку образованных и творческих людей, а также сделать всё для успешной социальной адаптации и интеграции школьников в наше жизненное пространство. Наиболее удачным и действенным методом в работе с детьми с задержкой психического развития, как на фронтальных коррекционно-развивающих занятиях, так и в индивидуальной работе, является дидактическая игра. Она помогает ребенку приобрести знания в легкой, доступной и непринужденной форме. Именно через дидактическую игру, как основного метода коррекционной работы, происходит усвоение знаний, предусмотренных программой и необходимых для школьного обучения детей данной категории.

Анализ педагогической литературы показал, что игра рассматривается как игровая технология, которая, в отличие от игр, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. В нашем учебном заведении имеется большое количество разработок видов игр различной целевой направленности. Наиболее часто встречаются деловые игры, учебно-ролевые и дидактические. Мы предлагаем использование именно развивающих и имитационно-моделирующих учебных игр. Сущность игрового моделирования в том, что учебная деятельность, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий (Л. С. Выготский, А. А. Вербицкий, Л. М. Фридман и др.). Игровое моделирование, опираясь на важные методические правила, имеет большие возможности, т. к. игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи [3].

Решение данной проблемы осуществлялось через постановку ряда задач:

1. Обосновать и реализовать комплекс педагогических условий, способствующих активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, через внедрение игрового моделирования в педагогический процесс.

2. Разработать и внедрить критериально-диагностический, позволяющий оценить реальный уровень учебно-познавательной деятельности учащихся и эффективность влияния игрового моделирования на формирование этой деятельности.

Рассмотрим педагогические подходы организации учебного процесса учащихся с использованием игрового моделирования, которые ориентированы на развитие условий самореализации ученика в мире обновляющихся связей и взаимоотношений в образовательных системах. Мы будем опираться на деятельностный, междисциплинарный и личностный подходы. Междисциплинарный подход в обучении можно определить как подход к проектированию педагогической системы и реализации образовательного процесса на основе дисциплинарных связей. Осуществить объективную оценку уровня междисциплинарных связей, возможно по результатам выполнения междисциплинарных заданий, в ходе игрового моделирования. Деятельностный подход акцентирует внимание на внутренней активности обучающегося, ведущей роли его деятельности, вызванной не принуждением, а особым образом организованным процессом образования. В данной концепции деятельностный подход подкрепляется личностным. Все педагогические подходы неразрывно связаны друг с другом, и реализуются через ряд общепедагогических принципов: принцип активности и самостоятельности обучающихся; принцип развивающего и воспитывающего обучения; принцип дифференцированного и индивидуального подхода в обучении [5].

Опираясь на приведенную выше систему принципов и разрабатывая систему организации учебного процесса с использованием игрового моделирования, мы пришли к необходимости рассмотреть ряд принципов отражающих специфику проводимой работы, а именно: принципа обучающей направленности игрового моделирования; принципа упражнения; принципа подготовленности; принципа ассоциаций; принципа группового взаимодействия и общения и др.

Таким образом, основными чертами данной технологии являются моделирование того или иного аспекта человеческой деятельности; участники игрового моделирования получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре. Смысл моделирования, как считает В. А. Ясвин, заключается в возможности получения информации о явлениях, происходящих в оригинале, путем переноса на него определенных знаний, полученных при изучении соответствующей модели [6].

В результате проведения педагогического опыта, мы ожидаем повышение активности и самостоятельности в познании, усвоении знаний, формировании умений и навыков учащихся, другим словами повышение учебно-познавательной деятельности, а также увеличение роли игрового моделирования как разновидности игрового метода обучения, интенсификации процесса понимания и усвоения учебной информации, в котором обеспечивается активным включением обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного использования знаний при решении практических задач.

Необходимо не забывать, что существует риск использования игрового моделирования. Он заключается в представлении игры, как об управляемой педагогом познавательной деятельности, самостоятельно строящейся школьниками по заданному игровому плану. При таком понимании дидактической игры деятельность ученика почти полностью строится учителем в виде определенной схемы действий. Пожелания, замечания и интересы самих учащихся игнорируются. Это приводит к тому, что в процессе познания школьники пользуются пассивными формами поведения. Пассивная форма усвоения детьми новых знаний не соответствует специфике игры как самостоятельной деятельности учащихся. Самостоятельная учебно-познавательная деятельность учеников уменьшается даже в тех случаях, когда с помощью игровых приемов обучению удается придать увлекательный характер. В таком случае не решаются задачи развивающего обучения, и организуемая деятельность теряет игровой характер.

Поэтому трудностью педагогического опыта явилось определение педагогических условий организации игрового моделирования, способствующего самостоятельному приобретению учащимися знаний, умений и навыков. Под педагогическими условиями организации игрового моделирования мы имеем в виду создание как материальной базы, содействующей реализации самостоятельной учебно-познавательной деятельности учащихся в игровой форме, так и создание особой среды обучения, воспитывающей, развивающей, и способствующей наиболее полному раскрытию задатков ребенка, обеспечивающей ему условия для формирования интереса к учению, максимальной творческой самостоятельности, активности.

Вот несколько вариантов проведения дидактических игр по предмету «География» [1].

Физическая география России. 8 класс. Тема «Водные ресурсы России». Игра «Экологический форум «Водные ресурсы»». Дети работают по «делегациям». Каждая делегация имеет своего руководителя, с определенными правами и обязанностями. Во время игры работает экспертный совет, созданный из учащихся старших классов, в задачу которого входит оценить работу групп на каждом этапе форума.

В качестве заданий предлагаются вопросы из КИМов ЕГЭ, что является одним из положительных моментов данного урока. Работа строится как выполнение разноуровневых заданий, которые необходимо выполнить за определенное время. Ответы заносят в специальные бланки. Цель – убедить учащихся в том, что знания по изучаемым темам 8 класса пригодятся им и в дальнейшем, при аттестационных экзаменах в 11 классе.

Экономическая и социальная география России. 9 класс. Тема «Свободные экономические зоны в России». В ходе урока учащиеся становятся сотрудниками проектных

организаций. Учитель выполняет роль руководителя организации, к услугам которой обращаются ведущие иностранные инвестиционные фирмы, целью которых является выбор территорий под строительство свободных экономических зон.

В начале урока сотрудники получают задание: разработать три возможных проекта СЭЗ на территории России. Таким местом может быть любой субъект или район нашей страны. Выбор территории всегда остается за учащимися.

Опыт, приобретенный в результате этой игры, помогает учащимся ознакомиться с навыками начального сравнительного анализа, предоставляет им возможность для самовыражения, удовлетворения высоких амбиций, получения положительных эмоций.

География мира. 10 – 11 класс. Игра «Редакция экономической газеты» Тема: «Особенности и проблемы формирования рынка услуг». Урок имеет профессиональную направленность. Ученики могут попробовать себя в роли журналистов, верстальщиков, фотографов и дизайнеров. Данный урок предполагает более углубленное изучение одного из разделов географии «Производство и рынок потребительских (непродовольственных) товаров и услуг», который представляет научный и практический интерес, прежде всего для тех, кто в будущем рассчитывает заняться предпринимательской деятельностью.

Цель: развить навыки самостоятельной аналитической работы; овладение простыми средствами презентации изучаемого материала, приобрести опыт поиска обзорных материалов, научиться делать обобщения и выводы.

Реализация педагогического эксперимента проходила в несколько этапов.

Первый этап – констатирующий. На нем мы выявили уровень сформированности учебно-познавательной мотивации к изучению предмета «География» (таблица 1).

Таблица 1

Показатели уровней сформированности учебно-познавательной мотивации учащихся (в %)

Критерии	Уровни		
	низкий	средний	высокий
Отношение к учебным предметам и учению в целом	20	43	37
Мотивация учебно-познавательной деятельности	19	66	15
Познавательная потребность	26	33	41
Познавательные интересы	22	46	32

Анализ результатов, полученных в ходе констатирующего этапа эксперимента, показывает, что большинство учащихся имеют низкий или средний уровень сформированности выбранных показателей. Таким образом, информация, собранная на этом этапе опытно-экспериментальной работы, позволила не только зафиксировать наличный

уровень сформированности у учеников показателей, но и определить некоторые тенденции, анализ которых помог уточнить концепцию, направленную на повышение эффективности образовательного процесса на основе с использованием игрового моделирования и выявить основные направления ее реализации на практике.

В ходе второго экспериментального этапа был создан и внедрен в педагогический процесс учебно-методический комплекс, включающий разработки планов уроков с применением игрового моделирования, дидактические материалы по реализации игрового моделирования, а также выявлены педагогические условия использования игрового моделирования.

Этот этап показал, что реализация подходов игрового моделирования в школьном курсе «География» существенно влияет на формирование учебно-познавательной активности учащихся, что способствует более успешному усвоению учебного материала, включает учащихся в активную поисковую деятельность, формирует у них навыки самообучения и саморазвития.

Третий этап – контролирующий эксперимент. Сравнение и анализ результатов разработки и внедрения игрового моделирования в педагогический процесс, а также анализ динамики мотивации учащихся к учебно-познавательной деятельности. Для этого было проведено повторное исследование учебно-познавательной мотивации учащихся, которое позволило выявить больший интерес учащихся к учебному предмету «География».

Таким образом, результаты опыта свидетельствуют о том, что применение технологии развивающего обучения — игрового моделирования – способствовало формированию у учащихся творческой активности, умений описывать географические объекты, способностей применять нововведения в учебный процесс.

Список литературы

1. Гонова Н.В. Игровое моделирование как средство повышения учебно-познавательной активности учащихся // Наука и образование: материалы Международной заочной научно-практической конференции Чехия. – Прага, 2014.
2. Винник В.К., Шишикина А.А. Информационно-проектный метод как средство повышения речевой культуры будущих предпринимателей в процессе обучения (с использованием системы moodle) // Фундаментальные исследования. – 2014. - № 8-6. – С. 1450-1454.

3. Попова Ю.А. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов вуза средствами игрового моделирования: Автореферат дис... канд. пед. наук. – Нижний Новгород, 2008.
4. Фоминых М.В. Инновационные технологии в педагогике: игровое моделирование// Гуманитарные и социальные науки. – 2009. №5 – С. 70-76.
5. Фоминых М.В. Игровое моделирование как средство подготовки студента профессионально-педагогического учебного заведения: Автореферат дис... канд. пед. наук. – Екатеринбург, 2011.
6. Шаймердянова Г.Р. Игровое моделирование как способ создания активной обучающей среды в образовательной области «технология»: Автореферат дис... канд. пед. наук. – М., 2011.

Рецензенты:

Болдыревский П.Б., д.ф.-м.н., профессор, заведующий кафедрой математических и естественнонаучных дисциплин, Институт экономики и предпринимательства, Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, г. Нижний Новгород;
Трофимов О.В., д.э.н., профессор, заместитель директора Института экономики и предпринимательства по науке, Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, г. Нижний Новгород.