

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

В процессе проведенного нами исследования использовались игровые методы обучения, которые в последние годы получают широкое распространение в высшей школе. В настоящее время игры как метод обучения и исследования применяются под разными названиями: обучающие игры, педагогические игры, дидактические игры, предметно-методические игры, сюжетно-ролевые игры с элементами театральной педагогики, игры-драматизации, творческо-ролевые игры и т.д.

В целом игровые методы рассматриваются как перспективный способ управления учебной деятельностью студентов, как эффективное средство ее активизации и интенсификации, и, прежде всего, как средство формирования целостной личности педагога, ее нравственных ценностных ориентации.

Как и любой другой метод, игровой метод обучения полифункционален и может быть использован для формирования разных психологических свойств и качеств студентов: профессиональной направленности, умственной самостоятельности, знаний, умений и навыков в той или другой сфере деятельности, творческого решения познавательных и профессиональных задач, организаторских и коммуникативных качеств, оценки и самооценки, нравственного облика будущего специалиста. Более подробно остановимся на дидактической игре.

В дидактической игре можно выделить две фазы: статическую - игровое моделирование. На этой стадии разрабатывается план и программа проведения игры. Вторая фаза - динамическая. Именно на этой стадии осуществляется обучение, которое связано с воплощением и реализацией игровой модели. В связи с этим состав дидактической игры включают следующие элементы: игровое моделирование, микропреподавание как форма проигрывания профессиональной ³³ роли, сюжетно-ролевая игра, педагогическая символика и спонтанно-имитационные игры. Перечисленные выше элементы экспериментального обучения могут применяться в комплексе и отдельно на семинарских занятиях по педагогике, на занятиях по спецпредметам и на педагогической практике (учебной и производственной).

Формированию профессионально-педагогической направленности и умений посредством игрового обучения студентов воспитательной работе посвящено исследование В.П.Бедерхановой. Обучающая игра - специально организованная деятельность студентов, имитирующая реальный педагогический процесс, в котором сочетаются как познавательные, так и игровые элементы. Она выполняет три функции: инструментальную -

формирование умений и навыков; гностическую - формирование знаний и мышления, и социально-психологическую - обучение общению. Каждой из этих целей обучающей игры соответствует ее тип: игры-упражнения, дидактические игры и ролевые игры. Объединение всех этих трех видов вместе образует новый тип игры - комплексные обучающие игры.

Цели обучающей игры реализуются через отбор содержания, определение принципов и правил построения игры, ролевой позиции педагога и других участников комплексной обучающей игры.

В нашем исследовании обучающие игры стали эффективным средством формирования нравственных ценностных ориентаций студентов. Введение игрового метода в процесс обучения студентов дает двух-трехкратный прирост в формировании как профессиональной направленности, так и нравственной активности.

Одним из эффективных методов формирования нравственных ориентаций являются ролевые игры. Смысл их заключается в том, что создаются максимально приближенные к реальным условиям ситуации воспитания и обучения, где студент выполняет роль педагога, отрабатывая при этом одно или несколько умений.

Практика показывает, что ролевые педагогические игры не только предоставляют большие возможности для формирования профессиональной направленности студентов, но и существенно повышают заинтересованность в овладении специальными знаниями, так как дают представление об их практическом применении, создавая процессу обучения действенный мотивационный фон, содействуя тем самым формированию нравственных ценностных ориентаций студентов. Ролевые игры не требуют специального времени, изменения учебного плана; они органически сочетаются с уже апробированными формами работы, являясь одним из приемов усвоения программного материала.

33

Познавательная-творческая функция метода ролевой игры заключается в коллективном моделировании и творческом воплощении педагогических ситуаций (фрагмент занятия, экскурсии, педагогической консультации для родителей). В ходе коллективного анализа подвергаются доброжелательной критической оценке также и элементы педагогической техники, в отдельных случаях организуется повторное проигрывание педагогической ситуации - в улучшенном варианте.

Лучшие игровые модели, созданные микроколлективами, могут быть реализованы повторно в большей аудитории. Коллективное моделирование воспитывающих игровых ситуаций способствует "переносу" готовых моделей в учебно-воспитательный процесс дошкольного учреждения.