

ОБУЧАЕМ ИНАЧЕ

СТРАТЕГИЯ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ



МИНСК • 2003

Е. К. Григальчик, Д. И. Губаревич,
И. И. Губаревич, С. В. Петрусев

ОБУЧАЕМ ИНАЧЕ
СТРАТЕГИЯ
АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Минск
НО ООО «БИП-С»
2003

УДК 371.3(072)
ББК 74.202
О-26

Рецензент

кандидат педагогических наук *Карпиевич Е. Ф.*

Рекомендовано

Редакционно-издательским Советом НО ООО «БИП-С»
в качестве учебно-методического пособия

Обучаем иначе. Стратегия активного обучения / Е. К. Григальчик,
О-26 Д. И. Губаревич, И. И. Губаревич, С. В. Петрусев. – Мн.: «БИП-С»,
2003. – 182 с.

ISBN 985-6537-59-2.

Авторы книги знакомят читателей со стратегией активного обучения, позволяющей по-иному организовать образовательный процесс в средней и высшей школе, учреждениях дополнительного образования. В книге содержится подробное описание методов, реализующих эту стратегию в образовательном процессе, а также условия их применения.

Книга адресована педагогам, заинтересованным в изменении своей педагогической деятельности.

УДК 371.3(072)

ББК 74.202

ISBN 985-6537-59-2

© Григальчик Е. К., Губаревич Д. И.,
Губаревич И. И., Петрусев С. В., 2003

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....	4
Глава 1. Стратегия активного обучения.....	7
Глава 2. Педагогические условия реализации стратегии активного обучения....	33
Глава 3. Использование дискуссии на занятии	63
Глава 4. Как сделать лекцию методом активного обучения.....	86
Глава 5. Индивидуальная и групповая работа на занятии	95
Глава 6. Ролевая игра в стратегии активного обучения.....	112
Глава 7. Оценивание в образовательном процессе	131
Заключение.....	155
Приложение 1.....	159
Приложение 2.....	162
Приложение 3.....	173
Указатель методов	175
Литература.....	178

РОЛЕВАЯ ИГРА В СТРАТЕГИИ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

НЕБОЛЬШОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Игре как феномену культуры и дидактическому средству посвящено множество самых разнообразных исследований и публикаций, однако интерес к ней не угасает. Мы также не обошли вниманием игру, хотя и ограничились ролевой игрой, поместив ее в контекст активного обучения.

Приступая к разговору о ролевой игре, сделаем одно важное, на наш взгляд, отступление, которое необходимо для понимания и развития общей идеи книги об изменении образовательного процесса. Зададим вопрос: «Почему игра как метод обучения (ролевая игра в том числе) редко присутствует в начальной школе и практически не встречается в средней и старшей школе?».

Рассмотрим различные версии ответа. Возможно, отсутствуют теоретические и методические разработки? Нет, литературы много (см. приложение 2). Подготовка и проведение игры требует слишком много материальных, интеллектуальных и временных затрат? Отчасти такой ответ верен, однако многие игры не требуют ни того, ни другого и вполне помещаются в рамки традиционного занятия. Или игра настолько нарушает устоявшийся ход образовательного процесса, что порождает те эффекты, которые не вписываются в традиционное представление педагогов о том, чему и как учить? Это, несомненно, приводит к вытеснению игры из школы, а знаменитое выражение «В школе надо учиться, а не играть» до сих пор актуально для многих родителей и педагогов. Мы склоняемся к этой версии ответа и попытаемся привести ряд аргументов в ее защиту.

В игру не заставишь играть, а значит, необходимо менять стиль взаимоотношений, перестать использовать оценку как средство поддержания дисциплины, принять самостоятельность учащихся, их выводы и идеи.

Игра подвергает сомнению еще одно основополагающее звено традиционной школы – упование на могущество «живого слова» учителя, преподавателя. Признавая воспитательное значение устного повествования педагога, тем не менее хочется заметить, что не все цели образования достижимы с помощью этого средства.

Кроме того, игра требует от педагога отказаться от доминирования в учебной аудитории и изменить свою деятельность в образовательном процессе, сделать ее более сложной и многоплановой, поставив в центре внимания организацию учебной деятельности учащихся.

И самое главное, на наш взгляд, – игра, впрочем, как и дискуссия, не позволяет эффективно работать на главную цель традиционного образования – передачу и запоминание как можно большего количества информации. Подтверждением являются критические высказывания участников наших семинаров, которые считают, что игра не позволяет эффективно запоминать, а затем воспроизводить учебный материал. Например, «Учащиеся все занятие играли, а на следующем не смогли ничего рассказать». Это не означает, что игра не может использоваться педагогом для того, чтобы «помочь» учащимся запомнить учебный материал (для этого есть более «дешевые» и эффективные средства, например, рассказ, лекция и т. д.). Это означает, что игра может позволить по-иному организовать образовательный процесс, внести в него принципиальные изменения.

Одним из возможных вариантов построения образовательного процесса на иных основаниях может быть организация обучения на основе использования имеющегося или приобретенного опыта учащихся. Впервые данную модель обучения обосновал в конце 70-х годов прошлого века американец Д. Колб, опираясь на работы Д. Дьюи, К. Левина и Ж. Пиаже [21].

Д. Колб представил процесс обучения как последовательную смену четырех фаз: конкретного опыта, рефлексивного наблюдения, абстрактной концептуализации, активного экспериментирования, составляющих единый цикл обучения (рис. 6.1).

На 1-й фазе предполагается, что педагог создает условия для приобретения или актуализации учащимися какого-либо конкретного жизненного опыта, который впоследствии станет предметом анализа. Например, ролевая игра «Популяция оленей» (см. далее) позволит учащимся на собственном опыте проследить взаимозависимость в природе различных факторов. Она становится своеобразным наглядным



Рис. 6.1. Схема цикла обучения опытом

пособием, преимущество которого в том, что в ходе игры учащиеся активно включаются в изучаемые процессы или явления. Данная возможность, по мнению М. В. Кларина, способствует более эффективному получению новых знаний по изучаемому предмету, создает предпосылки к более детальному и разностороннему рассмотрению изучаемого вопроса [21, с. 122].

Однако приобретение опыта необходимо дополнить разносторонним анализом в ходе коллективной или индивидуальной работы. Для этого следует перейти к фазе рефлексивного наблюдения, которая позволяет учащимся критически проанализировать свой опыт и подготовить определенные выводы. Прохождение этой фазы дает возможность подтолкнуть учащихся к поиску самостоятельных ответов на вопросы, поставленные педагогом. Например, при использовании игры «Табличные величины» (см. далее) педагог разрабатывает специальные вопросы, позволяющие учащимся проанализировать свой опыт и прийти к определенным выводам. Без подобного анализа учащиеся видят только игровой элемент занятия (например, высказывание ученика после урока: «мы просто поиграли...»), а приобретенный опыт остается невостребованным.

На фазе абстрактной концептуализации происходит соотнесение собственных выводов и умозаключений учащихся с научными теориями, имеющими отношение к изучаемому материалу. Их предыдущие выводы получают дальнейшее развитие и формулируются уже на языке гипотез, а потом проверяются на следующей фазе – фазе ак-

тивного экспериментирования. На этой фазе происходят проверка на практике сформулированных гипотез, использование полученной ранее информации.

Ролевая игра (как и любой другой метод активного обучения) может быть использована на фазе получения или актуализации жизненного опыта учащихся, а затем педагог с помощью различных средств организует движение учащихся по остальным фазам цикла.

Таким образом, цикл обучения изменяет деятельность педагога и учащегося, смещает акцент активности в образовательном процессе в сторону обучающегося, что является одним из принципов активного обучения. Обучение на основе опыта – это иная, конкурирующая стратегия по отношению к традиционному образованию. Она предполагает принципиально иные основания организации образовательного процесса, требует иного содержания образования, методов обучения и учения. Стратегия активного обучения может выстраиваться на основании цикла обучения Д. Колба, предполагая, что различные методы, в частности и ролевая игра, могут быть использованы на определенных фазах цикла, обеспечивая достижение конкретных образовательных целей.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА? ВИДЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

В педагогической литературе под термином «ролевая игра» объединено несколько абсолютно разных явлений:

- стихийные ролевые игры детей, примером которых могут служить «дочки-матери»;
- ролевые игры как жизненные сценарии поведения людей в социуме, по определению Э. Берна;
- психологические ролевые игры, или психодрамы, создателем которых считается Дж. Морено;
- педагогические ролевые игры, берущие свое начало в первых деловых играх, разработанных М. М. Бирштейн. Именно о таких играх мы и поведем разговор дальше.

В педагогике есть множество синонимов понятия «ролевая игра»: «творческая игра», «сюжетная игра», «подражательная игра», «вольная игра», «метод инсценировки», «разыгрывание ролей». Так же, как нет единого термина, нет и общего для всех определения ролевой игры. Каждый, кто занимался или занимается изучением данной проблемы, дает свою формулировку. Приведем некоторые из них.

Крупнейший исследователь проблемы игры в педагогике С. А. Шмаков дает следующее определение: «Ролевая игра – форма моделирования ребенком прежде всего социальных отношений и свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам, неизменяемым условиям. Она воссоздает социальное отношение «на вере» в новой материальной, доступной ребенку форме» [51, с. 124].

Мнение известного польского дидакта В. Оконя таково: «Инсценированные забавы, называемые методом инсценировки, основаны на игре роли в придуманной ситуации. Важным фактором в этом методе является создание учащимися образа какого-либо героя, вхождение в него, принятие на себя его «роли». Это может быть роль существующего лица, жившего когда-то или живущего в настоящее время, или роль вымышленного героя. Исполнение той или иной роли означает подчинение системе правил, функционирующих в объеме тех структур общественной жизни, в которых этот герой функционировал или мог бы функционировать» [34, с. 283].

Б. В. Куприянов считает, что ролевая игра – «это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации» [25, с. 17].

Если, на наш взгляд, две первые формулировки могут выступать как дополнение друг друга, то последняя не совсем верно расставляет акценты при определении сущности ролевой игры. Несмотря на присутствие в игровой деятельности элементов азарта и соревновательности, не всякая ролевая игра является соревнованием. Тем более соревнование никогда не является целью игры, а иногда используется как средство достижения поставленной цели.

Хотелось бы отметить, что все авторы, несмотря на некоторые расхождения в своих определениях, единодушны в одном – в ролевой игре происходит принятие на себя ролей, существующих в игре персонажей, каждым из ее участников. Эта особенность роднит данные игры с театром. Известный польский педагог В. Оконь утверждает, что театр является разновидностью ролевых игр, но более развитой и проявляемой человеком в зрелом возрасте [34, с. 284].

Только в отличие от театра, в котором актеры играют роли строго по сценарию, ни на йоту от него не отклоняясь, в ролевой игре наблюдается совершенно иная картина. Здесь также существует эквивалент сценария, включенный в блок игровых правил, но он лишь обо-

значает существующие роли и задает начальную, стартовую ситуацию: далее каждый игрок волен в своих действиях – начинается свободная импровизация, игра за своего персонажа, подчиняющаяся лишь правилам игры.

Ролевые игры отличаются от других игр своими правилами. Они достаточно подвижны для того, чтобы не сковывать инициативу игроков, давая им возможность полной свободы действия в поступках и выборе своих стратегий поведения в игровой ситуации. Достигается это отходом от жесткой конструкции правил. Собственно говоря, правила служат для того, чтобы создать «стартовую площадку», задать игровую ситуацию и те роли, в которых будут действовать игроки. Также они определяют глобальные игровые положения, т. е. саму структуру игры.

Правда, нет правила без исключений, поэтому некоторые ролевые игры, разработанные для использования в младших классах либо для преподавания математических предметов, а также физики и химии, могут отличаться довольно жесткими правилами.

Анализ работ, посвященных использованию ролевой игры в образовательном процессе, показал, что преимущественно используются три способа проведения игр.

Демонстрационные ролевые игры. Они представляют собой показ перед аудиторией учащихся специально подготовленной инсценировки с последующим ее обсуждением. Они просты в подготовке и проведении, так как педагог может брать готовые сюжеты из литературы, а игрокам облегчено исполнение ролей из-за жесткого сценария. Кроме того, это дает возможность не участвовать в игре тем учащимся, которые по каким-либо причинам этого не желают.

Основной недостаток этого способа в том, что в игре принимает участие ограниченное количество учащихся, а, следовательно, педагогический потенциал игры, как метода, используется не в полной мере. Если же в ходе процесса обучения необходимо рассмотреть примеры какого-либо действия с анализом возникающих ошибок либо продемонстрировать образец, то данный недостаток превращается в положительную сторону.

Ролевые игры в малых группах. Педагог делит класс на малые группы и предлагает всем одну и ту же игру. Такой метод имеет ряд преимуществ по сравнению с предыдущим: во-первых, он позволяет вовлечь в игру большее количество учащихся; во-вторых, у учащихся

исчезает страх выступления перед аудиторией, которая в данном случае отсутствует; в-третьих, разные группы учащихся получают разный опыт в процессе игры и разные результаты. Это позволит провести последующее обсуждение игры более широко, что, несомненно, повысит образовательный эффект.

Явный недостаток метода заключается в том, что педагог не может контролировать все группы одновременно. Кроме того, неизбежны потери учебного времени из-за того, что группам для проведения игры понадобится разное время. Правда, данный недостаток можно частично компенсировать, задавая тем, кто рано закончил игру, дополнительные задания.

Ролевая игра для больших групп (класса, студенческой группы). При использовании данной схемы проведения ролевых игр все учащиеся работают в одной группе и участвуют в игровой деятельности, исполняя те или иные роли. Такой способ наиболее эффективен с точки зрения обеспечения максимального вовлечения учащихся, но и наиболее сложен в использовании. Проведение ролевых игр для всего класса (группы) требует основательной подготовки со стороны педагога и большой предварительной работы среди учащихся. Поэтому использовать данную схему лучше, когда уже имеется опыт проведения ролевых игр по более простым схемам.

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Все работы на этапах отбора, подготовки к проведению ролевой игры желательно проводить, учитывая возрастную специфику поведения учащихся в игровой деятельности. В противном случае могут возникнуть проблемы, связанные с несоответствием подготовленной учителем игры возрасту учеников.

Опираясь на работы Н. П. Анисимовой [3] и М. ван Ментс [29], можно выделить ряд особенностей поведения учащихся во время проведения ролевой игры для каждой возрастной группы: младшие школьники, средние школьники, старшие школьники.

Для учащихся младшего школьного возраста характерна легкость вхождения в образ, что связано с яркостью и непосредственностью восприятия окружающего. Отсюда легкость вовлечения в любую игровую деятельность. Постоянная ориентация на педагога, его непререкаемый авторитет упрощает управление игрой. Это в свою

очередь требует постоянной положительной поддержки со стороны педагога.

Желательно, чтобы в играх присутствовала атмосфера тайны, секретности. Это особенно привлекает младших школьников. В силу специфики своего возраста они не могут продумывать ход игры на всем ее протяжении, поэтому для успешного проведения сложной совместной игровой деятельности можно воспользоваться помощью учащихся старших классов.

Отсутствие у учащихся богатого жизненного опыта ставит перед педагогом задачу помочь участникам игры провести параллель между действиями в игровой ситуации и их поступками в реальной жизни. Ведь имеющийся жизненный опыт непосредственно влияет на объем тех знаний и умений, которые учащиеся могут приобрести во время игры.

Продолжительность игры для учащихся данного возраста должна быть ограничена во времени по причине их быстрой утомляемости.

Учащиеся среднего школьного возраста стремятся представить себя взрослыми, тяготеют к групповому общению и сотрудничеству. Отсюда стремление соответственно вести себя во время игры.

Они могут без помощи старших (а иногда и тайне от них) организовать достаточно сложную совместную деятельность во время игры, просчитывая свои действия на много шагов вперед.

Кроме того, в данном возрасте становятся заметны половые различия в подходе к игре. Девочки стремятся к тому, чтобы игра стала стимулом и для неигровой деятельности. У мальчиков же обострена потребность в более активном, действенном, романтическом утверждении себя в игре. Следовательно, они предпочитают приключенческие и героические сюжеты для игр.

И еще один момент, характерный для учащихся данного возраста, – *подготовка игры для них столь же (а иногда и более) привлекательна, как и сам процесс игры.*

Для учащихся старшего школьного возраста характерна ориентация на общение, его эмоциональную насыщенность. Отсюда предпочтение деятельности, связанной с речевой активностью, а, следовательно, и ролям, предполагающим активное ведение разговоров.

Наблюдается желание действовать напоказ, играть для зрителя. Данное стремление часто приводит к расхождению целей игрока и целей игры. В качестве способа, предупреждающего данный тип поведе-

ния, рекомендуется включать в сюжет ролевой игры роли «значимых персонажей» – «министров», «президентов», «дипломатов» и т. д.

При подборе ролевых игр необходимо учитывать свойственное данному возрасту нежелание заниматься «ребячеством», «играть в детские игры». Поэтому сюжеты игр должны содержать реальные проблемы, значимые для учеников, так как, решая эти проблемы, можно будет приобрести навыки, которые пригодятся в будущем.

Ролевая игра для студентов должна предполагать решение конкретных проблем, связанных с их профессиональной подготовкой.

В начале игры педагог дает ее краткое описание. Он называет тему, в изучении которой будет использоваться игра, знакомит с основными положениями, которые присутствуют в данной теме и будут использоваться в игре. Затем педагог фиксирует место, время, порядок проведения игры, игровые этапы и т. д., излагает сценарий ролевой игры и подробно разъясняет каждый блок игровых правил.

Следующий этап – распределение ролей и индивидуальный инструктаж игроков. При распределении ролей желательно предоставить пассивным или слабоуспевающим учащимся наиболее «трудные», значимые для хода игры роли. Это даст им возможность проявить себя.

Для инструктажа учащихся можно использовать специальный раздаточный материал, например специальную памятку для игроков, разработанную на основе рекомендаций Д. Турнера [45, с. 44].

Краткая памятка игрока

Тебе предстоит участвовать в ролевой игре. Прочитай предложенные ниже рекомендации, они помогут тебе при проведении игры.

1. От тебя не требуется быть хорошим актером. Цель ролевой игры – смоделировать ситуацию, в которой вы все могли бы получить определенные знания. Веди себя в разыгрываемой ситуации естественно. Но помни, что роль может предполагать действия, несколько отличные от тех, к которым ты, возможно, привык.

2. Описанная ситуация – это всего лишь то, от чего нужно отталкиваться. Она помогает создать обстановку. Не ограничивай себя рамками описания роли, так как это может нарушить непосредственность общения. Пусть роль развивается в том направлении, как это могло бы происходить в реальных условиях. По мере развития ситуации реагируй в соответствии с поведением и ответными реакциями других участников.

3. Если тебе не хватает информации для игры, ты можешь использовать свои мысли и соображения. Главное, чтобы импровизации вписывались в роль и были правдоподобными.

Если ролевая игра проводится для подведения итогов по изучаемой теме, то сразу с началом изучения материала рекомендуется начать самостоятельную работу учащихся с правилами игры, справочными материалами и рекомендованной литературой. В конце каждого занятия целесообразно уделять 5 минут на консультации по возникающим у учащихся вопросам.

Как мы отмечали выше, ролевая игра сродни театру, поэтому можно, при желании, использовать костюмы для игровых персонажей, что облегчит вхождение учащихся в роль. Хотя вполне достаточно присутствие какого-то характерного для персонажа признака, атрибута.

Кроме работы с учащимися, подготовка к проведению ролевой игры включает и некоторую работу по оформлению помещения. Нужный эффект может дать простая перестановка мебели, но лучше, если в интерьер будут включены предметы, соответствующие сюжету ролевой игры.

ФУНКЦИИ ПЕДАГОГА ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

При первом знакомстве с ролевой игрой может показаться, что с началом игры активная деятельность для педагога заканчивается. Но на самом деле это не так. Ведь во время игрового действия возникают различные проблемы, для решения которых ему приходится выполнять ряд функций:

- *информационная.* Может возникнуть ситуация, когда игровая информация непонятна для учащихся в полном объеме. В связи с этим, любой участник игры может обратиться к педагогу за дополнительной информацией;
- *консультационная.* Педагог может давать игрокам прямые подсказки, направлять их, для того чтобы помочь полнее использовать возможности игры;
- *арбитражная.* Во время игры между учащимися могут возникать спорные моменты – разрешение их непосредственная обязанность педагога. Кроме того, педагог во время игры следит за соблюдением игровых правил;
- *фасилитаторская.* В обязанности педагога входит и прямое подбадривание нерешительных игроков, активизация их игры. В противном случае игра не даст максимального эффекта;

- *регулирующая*. Во время игры наиболее активные игроки могут полностью захватить инициативу, оттеснив более спокойных участников. В таком случае педагог должен тактично нейтрализовать их, переключив, например, на другую деятельность.

ОБСУЖДЕНИЕ ИГРЫ

Обсуждение процесса и итогов ролевой игры логически завершает занятие. Начинается оно всегда с анализа эмоционального состояния участников игры. Необходимо обсудить такие вопросы: «Понравилась ли вам игра?», «Какие чувства вы испытывали во время ее проведения?». Это даст эффект завершения игры на эмоциональном уровне, так как эмоциональная включенность сохраняется у учащихся некоторое время и после окончания игры. Желательно акцентироваться на игроках, исполняющих ключевые роли, так как они, оказавшись в центре внимания, подвергались наибольшему эмоциональным нагрузкам.

Далее следует обзор игровых событий и отношение к ним игроков. Обсуждаются трудности и идеи, возникшие в ходе игры. Особое внимание рекомендуется обратить на сопоставление содержания игры и изучаемого материала. Обсуждению предлагается целый ряд вопросов: «Почему в игре есть такие правила?», «Похоже ли игровые ситуации на жизненные?», «Если бы пришлось играть снова, что бы вы изменили?», «Могли ли результаты игры быть другими? Почему?».

Заканчивается обсуждение игры подведением итогов. При этом необходимо учитывать следующие аспекты:

- подчеркнуть выводы, сделанные учащимися;
- отметить важные моменты, которые были до этого упущены;
- поздравить участников с успешным завершением игры и поблагодарить их за работу.

В конце обсуждения можно попросить игроков высказать свои суждения по улучшению сценария и правил игры.

Главное при обсуждении игры – это избегать навязывания учащимся своих выводов, но ставить перед ними такие вопросы, которые бы способствовали возникновению желания анализировать прошедшую ролевую игру и их собственное участие в ней.

«Популяция оленей»

Игра позволяет:

- быстро и эффективно закрепить в понимании учащихся младших классов понятие о лимитирующих факторах и динамике развития популяций животных, о внутривидовой конкуренции;
- дать общие представления о круговороте веществ в природе.

Количество участников: 15 и более учащихся.

Продолжительность: 30–45 минут.

Подготовка и проведение

Перед началом игры педагог на конкретных примерах рассказывает о жизни популяций животных (олений, зайцев, белок и т. п.), дает определения понятий; отмечает, какие факторы являются жизненно необходимыми для каждой особи и всей популяции – пища, вода, убежище. Затем учащиеся разделяются на две группы (в отношении один к трем). Меньшая группа – «олени», большая – «лимитирующие факторы».

Группы становятся друг напротив друга на расстоянии 10–12 метров. Каждый «олень» должен для себя решить, какой из факторов ему необходим в данный момент: пища, вода или убежище, а «факторы» – решить, чем они будут – пищей, водой или убежищами. «Пищу» обозначают руки, сложенные на животе, «воду» – руки, сложенные у рта, «убежище» – руки, сложенные на голове.

Группы отворачиваются друг от друга и каждый игрок задумывает свое условие.

По первому сигналу (хлопок в ладоши) группы оборачиваются лицом друг к другу и показывают, что они задумали. По второму сигналу, «олени» вперегонки бегут и «хватают» те факторы, которые им необходимы («факторы» при этом продолжают демонстрировать задуманное).

После сигнала игра останавливается. Доставшиеся «оленям» «факторы» переходит в группу «олений», «олени», которым не хватило «факторов», переходят в противоположную группу (группу «факторов»).

На этом первый цикл закончен. Таких циклов должно быть не менее шести – семи.

По результатам проигранных циклов, педагог на листе бумаги строит график следующего образца: по вертикали – число «олений» и «факторов», по горизонтали – циклы (это будут годы).

Обсуждение игры

В ходе анализа игры учащимся демонстрируется график, при этом их внимание обращается на исходное соотношение «олений» и «факторов» и на его изменение в ходе игры. Выявляется зависимость числа «олений» от количества «факторов». Далее учащимся предлагается сделать заключение на основе данных графика о том, как зависит размер популяции от условий места обитания, и вывод о периодичности колебаний численности популяций в зависимости от состояния среды и конкурентной борьбы внутри вида. В ходе обсуждения педагог выписывает на доске ключевые слова и еще раз дает им определения и пояснения.

Материальное обеспечение: лист бумаги (60х90 см), меловая доска, мел, маркеры.

На что следует обратить внимание:

- Игра разработана на основе учебной экологической игры, реализуемой в проекте «Дикая природа», США, 1983.



«Табличные величины»

Игра позволяет:

- при изучении темы «Табличные величины» в курсе информатики рассмотреть два типа задач: поиск элемента таблицы с заданным свойством и поиск первого элемента таблицы.

Количество участников: 8 и более учащихся.

Продолжительность: 30–40 минут.

Подготовка и проведение

Учащиеся разбиваются на две группы – два племени: «Краснокожие» и «Желтолицые». Племя «Краснокожие» получает задание выбрать для охоты на пуму мужчин, рост которых выше 170 см. Племя «Желтолицые» отправляется на постройку вигвама, если их рост выше 160 см.

Каждое племя решает свою задачу. Представители выстраиваются около доски, и вождь «Краснокожих» при помощи шеста в 170 см

выбирает тех, чей рост превышает мерку. Вождь «Желтолицых» также выбирает индейцев ростом более 160 см.

Обсуждение игры

Вопросы для племени «Краснокожих»:

1. Нужно ли просматривать все племя при отборе на охоту? (Да).
2. Какое действие использует вождь при этом отборе? (Сравнивал рост каждого индейца с меркой – числом 170).
3. Что делал вождь, когда рост соответствовал требуемому? (Отбирал индейца и проверял рост следующего).
4. Что приходилось делать вождю, когда чей-либо рост не соответствовал требованиям? (Переходил к проверке следующего).
5. Можно ли сказать, что вождь исполнял циклические действия? (Да, он повторял сравнение роста индейца с меркой).
6. Известно ли нам, сколько раз должен исполнить это действие вождь? (Да, число повторений соответствует количеству индейцев).
7. Какого типа цикл нужно исполнять в алгоритме для описания названного действия? («Для»).
8. Как можно представить племя индейцев (в принципе нас интересует их рост) в памяти ЭВМ? (В виде массива, элементами которого будут значения роста каждого его представителя).
9. Что необходимо найти при работе с этим массивом? (Элементы, которые превышают число 170).
10. Сколько частей будет в алгоритме? (Четыре: описание таблицы, ввод исходных данных, обработка таблицы с целью получения результата, показ результата на экране).
11. При обработке таблицы мы организуем цикл (раньше упоминалось, что вождь исполняет циклические действия). А какая величина будет параметром цикла? (Номер элемента таблицы, т. е. номер индейца в строю).
12. Какие действия будут в теле цикла? (Сравнение элемента таблицы с числом 190, т. е. сравнение индейца с меркой).
13. Какую команду нужно использовать для сравнения? (Команду ветвления).

По такой же схеме проходит обсуждение действия племени «Желтолицых».

Материальное обеспечение: два шеста (один длиной 170 см, второй – 160 см).

На что следует обратить внимание:

- Описание игры приводится по: *Слепухина А. С.* Ролевая игра при изучении темы «Табличные величины».



«Демократии и диктатуры – способы принятия решений»

Игра позволяет:

- создать условия, в которых участники могли бы познакомиться на личном опыте с методом принятия решений в условиях разных систем: демократии с равномерным распределением благосостояния, демократии с неравномерным распределением материальных ценностей, абсолютной монархии, олигархии и тоталитарной диктатуры.

Количество участников: 15 и более человек.

Продолжительность: два этапа по 45 минут.

Подготовка и проведение

Игра рассчитана на два занятия по данной тематике. На первом занятии (подготовительном) учащиеся знакомятся с разными политическими системами устройства государства, работают над определениями понятий, определяют основные принципы принятия решений в каждой из политических систем, а также их основные признаки.

Затем учащиеся делятся на рабочие группы, которые будут представлять следующие формы правления: демократию, абсолютную монархию, олигархию и тоталитарную диктатуру. Каждая из групп формирует у себя систему власти, т. е. определяют, кто из членов группы будет президентом (монархом, диктатором), кто членами правительства и парламента, а кто будет представлять рядовых граждан. Список ролей для каждой системы разрабатывается педагогом исходя из характеристик данной формы правления.

На втором занятии группам по очереди предлагается выполнить следующие задания: распределить между членами группы денежную сумму в 100 игровых единиц; произвести смену власти в стране.

В ходе выполнения данных заданий группам следует руководствоваться ранее определенными принципами принятия решений, характерными для их формы правления.

В то время как одна из групп выполняет задания, члены других групп наблюдают за происходящим со стороны.

На выполнение своих заданий каждой группе отводится 10 минут.

Обсуждение игры

Анализ игры (домашнее задание) учащиеся пишут в форме резюме. При этом учащимся рекомендуется поразмыслить об относительной эффективности различных групп при принятии решения, сильных и слабых сторонах систем и своих предпочтениях. Предлагается обратить внимание на способ наследования власти, поскольку именно здесь со всей очевидностью проявляется принципиальная разница систем в смысле приверженности принципам справедливости и репрезентативности.

На что следует обратить внимание:

- В основу данной разработки положена одноименная ролевая игра американского автора Филиппа Панаритиса, признанная лучшим уроком года на конкурсе «Образование для демократии» 1989 г.



«Люблинская уния»

Игра позволяет:

- рассмотреть вопросы подготовки унии между Великим Княжеством Литовским и Польским королевством и отношения к ней разных групп населения.
- развить у учащихся многостороннее, полифоническое восприятие истории.

Количество участников: 10 и более учащихся.

Продолжительность: два этапа по 40–45 минут.

Подготовка и проведение

Игра рассчитана на два занятия. На первом занятии рассматриваются вопросы подготовки унии между Великим Княжеством Литовским и Польским королевством и отношения к ней разных групп населения. Группа делится на 5 малых групп, которые будут исполнять следующие роли: магнаты Великого Княжества Литовского, мелкая литовская шляхта, шляхта Польского королевства, представители римской католической церкви, представители русской православной церкви. Учитель выступает в роли земского маршала. Затем каждая из групп на основе изучаемого материала прорабатывает вопрос о том, какие положительные и отрицательные стороны заключения унии увидели те участники переговоров, которых представляет данная рабочая группа.

Второе занятие проходит в виде заседания Люблинского сейма, на который могли собраться в 1569 г. представители правящих кругов Великого Княжества Литовского и Польского королевства для обсуждения основных положений унии.

Работа начинается с доклада земского маршала об основных моментах проекта унии. Затем идет обсуждение в рабочих группах проекта с последующей презентацией своего отношения к нему и предложенных поправок: Что вам понравилось в проекте унии? Что не понравилось? Какие поправки вы бы внесли в этот проект?

Обсуждение игры

По окончании игры проводится обсуждение, в ходе которого рассматриваются следующие вопросы:

1. Какую роль ты играл на Люблинском сейме?
2. Какие отличия от взглядов вашей группы имели другие представители на Люблинском сейме?
3. В чем проявлялся федеративный характер Речи Посполитой как государства?
4. В чем историческое значение Люблинской унии?



«Путешествие по Амазонке»

Игра позволяет:

- сформировать у учащихся при изучении курса «География материков и океанов» умения составлять образное описание отдельных территорий на основе разнообразных источников географической информации;
- выявлять по картам взаимосвязь между компонентами природного комплекса;
- определять экологические проблемы и разрабатывать возможные пути их решения.

Количество участников: 10 и более учащихся.

Продолжительность: 80–90 минут.

Подготовка и проведение

Игра рассчитана на два занятия. Перед началом игры группа делится на 5 малых групп, которые должны будут совершить путешествие по следующим маршрутам:

первая группа – на судне подняться по реке Амазонке от бразильского порта Белен в устье реки до перуанского порта Икитос, а оттуда по Укаяли, притоку Амазонки, до города Пукальпа;

вторая группа – исследовать бассейн венесуэльской реки Ориноко, далее достичь по суше верховьев Риу-Негра и пройти ее до впадения в Амазонку;

третья группа – попытаться достичь Амазонки с территории Колумбии;

четвертая группа – найти истоки Амазонки. Как известно, на звание ее главного истока претендуют две реки – Укаяли и Мараньон;

пятая группа – исследовать притоки Амазонки на юге Перу, в Боливии и Парагвае.

Игра проходит в два этапа. На первом занятии учащиеся совершают путешествие по разработанным маршрутам, используя при этом географические карты и атласы, справочные материалы, учебники и материалы периодической печати. По итогам путешествия они готовят научный отчет, в котором должны:

- описать природные комплексы по линии маршрутов;
- выявить по картам взаимосвязи между компонентами (на примере одного комплекса). Составить схему этих взаимосвязей;
- подробно охарактеризовать основные черты природы, населения и его хозяйственной деятельности на линии маршрута;
- выявить, в результате какой хозяйственной деятельности людей эти связи могут быть разрушены. К каким изменениям в природных комплексах это может привести? Подумать, возможно ли восстановление нарушенных взаимосвязей и при каких условиях. Высказать предложения по рациональному использованию ресурсов природного комплекса. Предложения обосновать.

Группы дорабатывают отчеты, дополняя свои материалы картинками, слайдами с изображением природы изучаемых территорий, выдержками из художественной литературы.

Второе занятие проводится в форме научной конференции, в ходе которой проходит представление отчетов рабочих групп об экспедициях и последующее их обсуждение. Рекомендуются уделить больше внимания экологическим проблемам Амазонии и путям их решения.

Материальное обеспечение: географические карты и атласы; учебники, справочные материалы и материалы периодической печати по данному региону Земного шара.

На что следует обратить внимание:

- описание игры приводится по: Душина И. В., Понурова Г. А. Методика преподавания географии: Пособие для начинающих учителей и студентов педагогических институтов и университетов по географическим специальностям.

ОЦЕНИВАНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Эта глава появилась отчасти благодаря вопросу, который постоянно звучал на семинарах, посвященных стратегии активного обучения: «Как, используя методы активного обучения, оценить деятельность учащихся на занятии?».

На первый взгляд, достаточно было бы в качестве ответа предоставить педагогам спектр новых и интересных методов оценивания, эффективно работающих в стратегии активного обучения. Однако мы не можем сводить оценочную деятельность только к набору методов, позволяющих ее осуществить. Она представляет собой систему, состоящую из взаимосвязанных компонентов. Структуру такой системы описала Б. Миллер в статье «Воспитание граждан: переосмысление подхода к оценке учеников». В сокращенном виде она выглядит следующим образом.

СТРУКТУРА ОЦЕНОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

Цель: зачем нужна оценка?

Учебная программа: выбор промежутка времени, при прохождении которого учащиеся могут чему-либо научиться и приобрести определенные знания.

Результаты: что я хочу, чтобы знали и умели учащиеся?

Критерии и стандарты: определение критериев, по которым будет оцениваться деятельность учащегося, определение представления учащихся о хорошо выполненной работе.

Проверка знаний (контроль): выбор методов (способов), которые позволят педагогу убедиться в том, что учащиеся достигли цели занятия (приобрели знания, овладели умениями и навыками).

Изменение одного из компонентов структуры, например, методов оценивания, или оценочной шкалы, повлечет за собой изменения во