

УДК 373.3.016:811

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

**Турабаева Г.К., Узахова А.С., Бозшатаева Г.Т., Калабаева К.Р.,
Оспанова Г.С., Битемирова Ш.А.,
Егембердиев Н.А. Адилхан С.А.**

*Южно-Казахстанский государственный университет им. М. Ауэзова, Шымкент,
e-mail: gulzat-1976@mail.ru*

В статье рассматривается опыт использования интерактивного игрового метода в обучении, который применяется для решения комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций и приобрести опыт будущей профессиональной деятельности.

Ключевые слова: кредитная система обучения, интерактивные методы обучения, игровые методы

USE OF INTERACTIVE GAME METHODS OF TRAINING

**Turabaeva G.K., Uzakhova A.S., Bozshataeva G.T.,
Kalabayeva K.R., Ospanova G.S., Baybatshayeva A.E.,
Egemberdiyev N.A., Adilkhan S.A.**

M. Auezov South Kazakhstan state universitet, Shymkent, e-mail: gulzat-1976@mail.ru

In article experience of use of an interactive game method in training which is applied to the solution of complex problems of assimilation and fixing of new material, development of creative abilities, formation of all-educational abilities is considered. Gives the chance to students to understand and study a training material from various positions and to gain experience of future professional activity.

Keywords: credit system of training, interactive methods of training, game methods

Современный этап развития Казахстана ориентирован на ускоренное продвижение государства в сообщество 50-ти наиболее развитых стран мира. В связи с этим, политика в области образования направлена на формирование национальной модели образования, интегрирующей в мировое образовательное пространство и обеспечивающей подготовку специалистов, конкурентоспособных на мировом рынке труда [1].

В целях интеграции в европейское образовательное пространство, в 1997 году Казахстан совместно с рядом европейских государств подписал Лиссабонскую конвенцию, тезисы которой были детализированы в Болонском соглашении.

Среди прочих вопросов, которые легли в основу конвенции – взаимное признание документов образования по кредитной системе.

Кредитная система обучения предполагает:

- использование интерактивных методов обучения;
- активизацию самостоятельной работы обучающегося в освоении образовательной программы;
- обеспечение учебного процесса всеми необходимыми учебными и методическими материалами на бумажных и электронных носителях;

– учебные занятия должны проводиться преимущественно в активных творческих формах (кейс-стади, деловые игры, тренинги, диспуты, круглые столы, семинары и др.).

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама. Деловые игры используются для комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций [2].

Цель исследования: рассмотреть и изучить технологии интерактивных игровых методов обучения.

Материалы

и методы исследования

Предметом исследования являются игровые методы обучения.

Методы исследования: анализ педагогической и психологической литературы, эксперимент, беседа, наблюдения, анкетирование.

Результаты исследования и их обсуждение

Среди игровых технологии деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей про-

фессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях [3,4].

В игровых технологиях как и в каждой технологии обучения должны быть отражены следующие важнейшие особенности:

- наличие диагностических целей, обеспечивающих предсказуемость итогов работы;

- наличие строгой последовательности педагогических действий, ведущих от целей к результатам;

- наличие системы контрольных заданий;

- гарантия достижения результатов заданного уровня обучения.

Технология использованной нами деловой игры состоит из стадии, мероприятия и задач, отраженных в таблице «Схема организации и проведения деловой игры».

Стадия подготовки деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель

занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определен режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости студенты обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Но правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность нарушать этику поведения.

Завершающая стадия включает в себя обсуждение и оценку результатов игры, выступления экспертов, защиту студентами своих выводов. На этой стадии преподаватель обобщает достигнутые результаты, останавливается на ошибках и подводит окончательный итог игры.

Схема организации и проведения деловой игры

№	Стадии организации и проведения игры	Мероприятия	Задания
1	Подготовительная	Разработка игры	Разработка сценария игры
			Общее описание игры
			Разработка инструктажа по игре
			Подготовка материального и методического обеспечения
		Предварительная работа по организации игры	Постановка проблемы, целей
			Проведение инструктажа по проведению игры
Распределение ролей среди студентов			
		Консультация преподавателя	
2	Проведение игры	Выполнение работы в учебных группах (учебной группе)	Работа с литературой, снежный ком, мозговой штурм, тренинг
		Межгрупповая дискуссия (дискуссия в малых группах)	Выступление спикеров групп, защита результатов, работа экспертов
3	Завершающая	Анализ и обобщения	Выводы игры, рефлексия, оценка и самооценка, рекомендации

Выводы. По результатам использования интерактивных игровых методов обучения можно сделать следующие выводы:

1. Деловые игры следует использовать по необходимости. Деловая игра моделирует разные ситуации и дает возможность приобретения опыта будущей профессиональной деятельности.

2. В деловой игре прежде всего нужна предметная и социальная компетентность студентов, их умения вести дискуссию.

3. Подготовку деловой игры начинать с анализа конкретных ситуаций и разыгрывания ролей.

4. Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Роль преподавателя заключается в организации и анализе игры.

5. Применение игровых технологии в обучении требует значительной подготовительной работы, а также теоретических и практических навыков организации деловой игры.

Список литературы

1. Мусанова Г. А. Из опыта работы по технологии модульного обучения с применением разноуровневой дифференциации по системе Ж. Караева // Творческая педагогика. – 2005. – № 1. – С. 85-90.

2. Масленникова А. Педагогические и образовательные технологии: определение и классификация // Директор школы. – 2004. – № 7. – С. 50-56.

3. Турабаева Г.К., Оспанова Г.С., Турабаева Л.К. Методы обучения биологии. – Чебоксары: Педагогическая мастерская. Научно-методический сборник. 2014, с.117-119.

4. Турабаева Г.К., Бозшатаева Г.Т., Оспанова Г.С., Байетова А. Особенности мультимедийных методов обучения биологии: Научно-методический сборник. – Чебоксары: Педагогическая мастерская. 2014. С. 122-124.