

Артюшина Марина Віталіївна
доктор педагогічних наук, доцент
професор кафедри педагогіки та психології
ДВНЗ «Київський національний економічний
університет імені Вадима Гетьмана»

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ НА ЛЕКЦІЯХ У ВНЗ

Актуальність та постановка проблеми. Сучасна освітня діяльність характеризується активним пошуком стратегій удосконалення як ефективності професійної підготовки загалом, так і пошуком джерел підвищення результативності окремих форм організації навчання.

Однією з таких форм, що найбільше потребує використання інноваційних навчальних технологій, є лекція. Серед найвагоміших недоліків її реалізації – зведення функції лекції до суто інформаційної та використання переважно монологічного способу викладення навчального матеріалу. У зв'язку з цим студенти часто незадоволені якістю проведення лекційних занять, що призводить до зменшення відвідуваності ними лекцій або використанню лекцій для вирішення особистих справ (розмов з друзями, виконанню домашніх завдань, переписуванню конспектів тощо). Саме подоланню зазначених проблем і присвячена дана стаття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Лекціям як формам організації навчання студентів у вищій школі присвячено багато робіт вітчизняних дослідників. Досліджуються питання місця і ролі лекції у сучасній вищій школі (А. М. Алексюк [1], Ю. Г. Фокин [10]), активізації навчальної діяльності студентів на лекціях (А. А. Вербицький [2], В. М. Вергасов [3]), запровадження проблемних лекцій (М. І. Махмутов [8]). Сучасними зарубіжними педагогами пропонуються різноманітні варіанти проведення інтерактивних лекцій

(П. Ж. Фредерік [11]). Однак, не зважаючи на значну увагу до проблеми лекції та її ефективного проведення, на наш погляд, на сьогодні не достатньо вивченими є можливості поєднання лекцій з сучасними технологіями навчання, зокрема, ігровими технологіями.

Гра використовується у педагогіці з давніх часів. Значний внесок в теорію навчальних ігор внесли відомі радянські психологи минулого століття: Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін [13]. Серед вчених, що займалися розробкою теорії навчальних ігор А. А. Вербицький [2], Г. П. Щедровицький [12] та інші. Ефективність ігор доведена численними дослідженнями. Існує безліч методичних розробок ігрових занять з різних предметів у школі. Водночас використання ігор у ВНЗ, тим більш, їх проведення на лекціях – досі дуже обмежена тема наукових і практичних пошуків.

Мета статті: показати можливість використання ігрових технологій навчання на лекціях у ВНЗ, уточнити поняття ігрової лекції, описати можливі види ігор, що можуть використовуватись на лекціях у ВНЗ.

Виклад основного матеріалу.

Уточнимо поняття гри загалом та навчальної гри зокрема. Вітчизняні дослідники визначають *гру* як діяльність в умовних ситуаціях, що спрямовується на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в засобах і способах здійснення предметних дій [6, с. 19]. В зарубіжних джерелах під грою розуміють будь-яке змагання або протиставлення між гравцями, дії яких обмежені певними умовами (правилами), яке спрямоване на досягання певної мети (виграшу, перемоги, винагороди) [14].

Гра має характерні особливості, що відрізняють її від інших видів діяльності: вона є вільною розвиваючою діяльністю, що здійснюється заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від її результату; має творчий, імпровізаційний, дуже активний характер; керується прямими чи непрямыми правилами, що відображують зміст

ігрового прийому, логічну чи часову послідовність розвитку; наявність навчального характеру [7, с. 63].

Остання характеристика притаманна будь-яким іграм, але є ключовою ознакою саме навчальних ігор. На відміну від інших ігор навчальна гра спрямована не лише на отримання задоволення від процесу гри, вона надає можливість тим, хто навчається, поглибити їх знання, розвинути певні вміння, особистісні якості. Водночас можливі і такі навчальні ігри, що не мають власного навчального ефекту, однак сприяють засвоєнню навчального матеріалу (дозволяють відпочити, переключитись, зняти емоційне напруження тощо). Отже, *навчальну гру* можна визначити як будь-яке змагання або протиборство між гравцями, дії яких обмежені певними умовами (правилами), яке спрямоване на виконання певного завдання для отримання значущого результату (виграшу, перемоги, винагороди), але також служить реалізації якихось навчальних цілей. Ігрова лекція – це лекція, на якій використовуються прості ігрові методики, що сприяють засвоєнню інформації, що викладається.

За дидактичними цілями можна поділити ігри на ті, що використовуються для вивчення нового матеріалу, активізації пізнавальної діяльності, закріплення засвоєння інформації, перевірки засвоєння. Відповідно ми пропонуємо виділяти такі види ігор на лекціях: ігри-взаємонавчання – для надання нового матеріалу із залученням студентів; ігри-дискусії або проблемно-ділові ігри – для кращого запам'ятовування і осмислення матеріалу; сюжетно-рольові ігри – для активізації уявлень студентів про певні історичні події, літературних героїв тощо; логічні ігри – для активізації розумової діяльності; ігри-релаксації – для відпочинку і зняття емоційного напруження; ігри-закріплення – для закріплення і перевірки отриманих теоретичних знань тощо.

Розглянемо методику проведення окремих цікавих навчальних ігор на лекціях.

Ігри-взаємонавчання – ґрунтуються на залученні студентів до

надання нового матеріалу на лекціях. Найдоцільніше це робити при викладі тем описового характеру (повідомлення про відомі теорії, вчення, напрямки, технології, біографії вчених, відкриття тощо). Для підготовки до проведення такої лекції слід попередньо скласти перелік можливих тем для доповідей, повідомити про таку гру студентів, розкрити цілі гри, пояснити порядок її проведення та ігрові правила, сформувати команди та надати студентам теми для доповідей, розподілити учасників команд за ролями, допомогти у підготовці до заняття. Доцільно у кожній групі виділити ролі - призначити студентів, відповідальних за збір інформації, підготовку наочності, підбір прикладів, цитат, цікавих запитань, завдань для слухачів, надання інформації аудиторії, а також призначити капітана команди, що координує процес підготовки та здійснення доповідей. Гра проводиться на наступній лекції. Команди здійснюють свої доповіді. Викладач керує цим процесом, представляє учасників, слідкує за часом доповідей. За необхідності він також може доповнювати доповіді студентів, надавати додаткові пояснення. Таким чином можна провести повну лекцію, а можна пропонувати студентам на кожну лекцію одне питання для підготовки. Для введення ігрового моменту між командами можна влаштувати змагання, обравши в кінці кращу команду, яку винагородити якимись призами (додатковими балами, грамотами, цукерками, пам'ятними подарунками і т.ін). Важливо, коли в оцінці їх роботи враховується й думка викладача, й думка студентів-слухачів. Тому викладачу доцільно підготувати перелік критеріїв, за якими буде здійснюватись оцінювання (наприклад, інформативність, презентативність, цікавість доповіді) і привернути до оцінювання слухачів. Наприклад, можна розрахувати підсумкову оцінку виступу команди як середню між оцінкою викладачів і середньою оцінкою студентів. На завершальному етапі підбиваються підсумки гри, аналізується надана інформація, визначається краща команда тощо.

Дебати – це ігрова форма дискусії, яка ведеться за певними правилами [4]. Сутність дебатів полягає в тому, що дві команди висувають

свої аргументи та контраргументи з приводу запропонованої тези, щоб запевнити журі (суддю) у своїй правоті. Тема дебатів має являти собою суперечливе ствердження (теза) відносно цікавої для учасників проблеми, що відповідає до того ж темі лекції, яке припускає протилежні точки зору, відповіді «так» чи «ні», «за» чи «проти», «згодний» чи «не згодний». Підготовка до проведення дебатів може здійснюватись завчасно, а може відбутись і на поточному занятті. Студентам слід пояснити мету проведення дебатів, розкрити сутність цього методу та порядок його проведення, обрати учасників, розподілити їх за ролями, презентувати тему дебатів і визначитись з позиціями. У дебатах беруть участь дві команди з кількістю учасників від 3 до 10 осіб (вони називаються «спікери»). Одна команда спікерів підтримує надану тезу («стверджуюча команда»), інша – спростовує її («заперечуюча команда»). Позицію команди краще обрати жеребкуванням. При завчасній підготовці учасники дебатів можуть супроводжувати свої виступи наочними матеріалами, прикладами, ситуаціями, цитатами відомих осіб, статистичними даними тощо. Дебати відбуваються в кілька етапів, що складаються з раундів (виступів спікерів) та таймаутів (наради спікерів). Перший раунд полягає у презентації позиції команди, яку вона підтверджує кількома аргументами. Спочатку виступає стверджуюча команда, потім заперечуюча. Другий раунд включає перехрестні запитання: спікери по-черзі задають запитання команді-суперниці. Питання можуть бути спрямовані як на уточнення інформації, так і на вказування на «слабкі місця» позиції другої сторони. Рекомендована кількість питань з боку кожної команди 3-5. На обговорення відповіді (тайм-аут) дається по 1 хвилині. Третій раунд – заключна промова спікерів. Доповідачі мають звернути увагу на суперечливі позиції опонентів, слабкі місця їх доповідей.

Після того, як судді вислуховують аргументи обох сторін з приводу теми, вони заповнюють судейські протоколи, в яких фіксують рішення про те, якій команді слід віддати перевагу за результатами дебатів (аргументи і

докази якої були переконливішими). В кінці проводиться аналіз – вільне висловлювання думок про хід і результати дебатів.

За тривалістю етапів слідкує таймкіпер (з англ. timekeeper — «той, хто слідкує за часом»). Інші студенти на лекції можуть бути або пасивними слухачами, або рецензентами (роблять аналіз побаченого), або суддями, які в кінці голосують (підняттям руки чи письмово) за ту команду, аргументи якої були переконливішими. За необхідності судді можуть бути обрані також окремо або складатись з запрошених гостей. Їх кількість має бути непарною (для визначення переваги певної сторони).

Цікавим прикладом ігрових дебатів є судове засідання. *Судове засідання (судові дебати)* – форма проблемного навчання, спрямована на активізацію пізнавальної діяльності студентів і створення стимулюючих умов для поглиблення професійних знань, розвитку творчих здібностей студентів [9, С. 276]. Темою засідання – може бути процес, явище, яке розглядається на лекції. Предметом судового розгляду служить оцінка цього явища, процесу як шкідливого, несприятливого для суспільства, існування якого слід осуджувати, попереджати і долати, чи необхідного, закономірного, існування якого слід виправдовувати і раціоналізувати. У грі може брати участь група від 6 до 16 чоловік. Вона поділяється (за бажанням студентів або вибором викладача) на дві частини: обвинувачі і захисники. Інші студенти групи слухають виступаючих, усно чи письмово зазначають позитивні й негативні моменти або перетворюються на групу присяжних, складаючи у даній справі вирок. На стадії підготовки до гри викладач підбирає тему засідання, роз'яснює учасникам гри її зміст, розподіляє ролі, видає інструкції, вихідні дані до гри. По ходу гри викладач виступає ведучим («суддею») – контролює ігровий режим, організовує облік її результатів. Це може здійснюватись на попередній лекції. В цьому випадку учасники гри можуть підготуватись до судового засідання – зібрати «докази» – факти, приклади, статистичні дані – аргументи до висловлення свої позиції. Можливо також здійснити це і не

лекції, виділивши необхідний час на підготовку учасників. В цьому випадку судове засідання може зайняти досить значну кількість часу. За необхідності ведучому допомагає помічник – «секретар суду» (асистент, лаборант кафедри чи один із студентів), який допомагає в проведенні гри, підраховує голоси, виставляє оцінки тощо. Для винесу вердикту слід призначити «журі» – присяжних засідателів. Це можуть бути запрошені викладачі або обрані студенти у непарній кількості, які виносять «вирок», оцінюють результати виступів учасників гри, підбивають її підсумки, нагороджують переможців балами, грамотами або пам'ятними подарунками. Присяжними засідателями можна також зробити всіх студентів, присутніх на лекції, які не беруть участь в основному складі учасників гри. Гра проходить у такому порядку. Суддя відкриває судове засідання. Надає слово обвинувачам і захисникам по черзі. Обвинувачі готують та проголошують промову, в якій здійснюють обвинувачення об'єкту розгляду. У ній вони аналізують зібрані у справі докази, висловлюють міркування про кваліфікацію злочину, міру покарання та про інші питання, які мають значення для винесення законного й обґрунтованого вироку. Захисники готують і проголошують захисну промову, в якій вони можуть заперечувати обвинуваченням в цілому і настоювати на невинності «підсудного», вимагаючи його виправдання; заперечувати окремі пункти обвинувачення, інакше, ніж обвинувачі висвітлювати та пояснювати факти; заперечувати кваліфікацію злочину, звернути увагу суду на обставини, які пом'якшують відповідальність, і настоювати на пом'якшенні покарання. За необхідності можна також провести перехрестне опитування між обвинувачами і захисниками і надати їм слово для заключної промови. Після цього присяжні засідателі висловлюють свій вердикт – записують свій вирок щодо покарання чи виправдання «підсудного» процесу чи явища. Суддя оголошує вирок. Далі здійснюється обговорення, аналізуються міркування і виступи учасників, допущені посилки, виставляються оцінки учасникам, здійснюється

винагорода переможців.

Оригінальною формою гри-вікторини, що можна використовувати на лекції, є «**Бінго**» – гра, яка широко використовується на заході і є аналогом нашого лото. [5, С. 34 – 37]. Ця гра використовується для активізації уваги, пам'яті, мислення студентів протягом лекції або для закріплення знань, отриманих на лекції чи кількох лекціях. Звичайно найкраще використовувати цю гру в невеликих потоках студентів (1-2 групи).

Для проведення гри «Бінго» на лекції викладач попередньо складає перелік ключових положень чи понять, які будуть розглядатись на лекції. Таких положень чи понять має бути досить багато. Також готується перелік карток, на яких випадковим чином занесені окремі поняття так, щоб зміст карток не повторювався. Поля можуть містити будь-яку кількість клітинок: 9 (3x3), 12 (4x3), 15 (5x3) і т.ін. Приклад картки для гри «Бінго» наведений на рис. 1.

Поняття	Поняття	Поняття	Поняття
Поняття	Поняття	Поняття	Поняття
Поняття	Поняття	Поняття	Поняття

Рис. 1. Форма картки для ігри Бінго

Картки Бінго роздаються деяким студентам (за їх бажанням чи вибором викладача). Для досягнення перемоги студент має закрити усі поля на карточці (або лише горизонтальне чи вертикальне поле – на вибір викладача). Закриття поля виконується тоді, коли гравець чує ключове слово чи положення, що записані в цьому полі (звичайно шляхом його перехрещування). Той, хто закреслив потрібну кількість клітинок кричить «Бінго!» Картка перевіряється. Той, що правильно закреслив необхідні поля, отримує винагороду (це можуть бути бали чи маленький приз, наприклад, цукерка). Далі можна продовжити гру з іншими гравцями.

Як різновид даної гри можна запропонувати студентам виконати таку гру в кінці лекції, для її закріплення. В такому разі викладач готує набір карток, на яких з одного боку написані визначення, з іншого –

відповідні терміни чи поняття. Викладач випадковим чином обирає картку та зачитує визначення певного терміну. Студент, що знайшов цей термін на своїй картці, піднімає руку і повідомляє про це викладача. Якщо відповідь правильна – картка надається студенту і він накриває нею відповідну клітинку свого ігрового поля. Той, хто першим заповнює всі клітинки, кричить «Бінго!». Гра зупиняється і картка перевіряється. Якщо все заповнено правильно переможець отримує приз.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Здійснюючи огляд різноманітних варіантів ігор, які можуть використовуватись на лекціях у ВНЗ, ми намагались насамперед показати можливість застосування такого методу навчання для роботи на лекціях. Також хотілося висвітлити різні варіанти лекційних ігор та продемонструвати приклади їх використання. Сподіваємось, що такий огляд буде спонукати викладачів до проведення ігрових лекцій та самостійного пошуку та використання ігрових технологій.

Література

1. Алексюк А. М. Педагогіка вищої школи. Модульне навчання : курс лекцій / А. М. Алексюк. – К. : Вид-вл ІСД МО України, 1993.– 220 с.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М. : Высшая школа. – 1991. – 205 с.
3. Вергасов В. М. Активизация мыслительной деятельности студента в высшей школе / В. М. Вергасов. – К. : Выща школа, 1979. – 216 с.
4. Дебаты : Учебно-методический комплект. – М. : Изд-во «Бонфи», 2001. – 296 с.
5. Игнатъев И. С. Простые обучающие игры на примере игры «Бинго-Зачет» / И. С. Игнатъев // Интерактивные образовательные технологии : Материалы круглого стола. Москва, МГУ имени М.В.Ломоносова, 16 декабря 2011 г. – М., 2011. – 96 с.
6. Козаков В. А. Психологія діяльності та навчальний менеджмент : підр. / В. А. Козаков. – Ч. 1. Психологія суб'єкта діяльності. – К. : КНЕУ, 1999.

– 224 с.

7. Ляховитский М. В. Методика преподавания иностранных языков / М. В. Ляховитский. – М. : Издательский центр «Высшая школа», 1981. – 159 с.
8. Махмутов М. И. Проблемное обучение: Основные вопросы теории / М. И. Махмутов. – М. : Педагогика, 1975. – 367 с.
9. Риторика загальна та судова: Навч. посіб. / С. Д. Абрамович, В. В. Молдован, М. Ю. Чикарькова. – К. : Юрінком Інтер, 2002. – 416 с.
10. Фокин Ю. Г. Преподавание и воспитание в высшей школе : Методология, цели и содержание, творчество / Ю. Г. Фокин. – М. Принт, 2002. – 120 с.
11. Фредерик П. Ж. Восемь вариантов чтения лекций / П. Ж. Фредерик // Университетское образование: от эффективного преподавания к эффективному учению. Сборник рефератов статей по дидактике высшей школы / Белорусский государственный университет. Центр проблем развития образования. – Мн., Пропилеи, 2001. – С. 141 – 154.
12. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (2) / Г. П. Щедровицкий [из архива Г.П. Щедровицкого]. – Т.9 (2). – М. : Наследие ММК, 2005. – 320 с.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 301 с.
14. Abt C.C. Some problems of teaching social studies in elementary and secondary schools / C. C. Abt // Simulation games in learning / Ed. By S.S. Booscock, E.O. Schild. California, 1968. – 54 p.

Артюшина Марина Віталіївна

Використання ігрових технологій навчання на лекціях у ВНЗ

Анотація

У статті розглянуто проблему недостатньої ефективності лекцій у ВНЗ. Показано можливість використання ігрових технологій навчання на лекціях. Уточнюється поняття ігрової лекції. Визначаються види ігор, які можна використовувати на лекціях. Наводяться описи кількох таких ігор.

Ключові слова: *ігрова технологія навчання, лекція, гра, навчальна гра, ігрова лекція.*

Артюшина Марина Витальевна

Использование игровых технологий обучения на лекциях в вузах

Аннотация

В статье рассматривается проблема недостаточной эффективности лекций в вузах. Показана возможность использования игровых технологий обучения на лекциях. Уточняется понятие игровой лекции. Определяются виды игр, которые можно использовать на лекциях. Приводятся описания нескольких таких игр.

Ключевые слова: *игровая технология обучения, лекция, игра, обучающая игра, игровая лекция.*

Artyushina Marina Vitalievna

Gaming technology in lecture in universities

Resume

The article is dedicated the problem of lack of effectiveness of lectures in universities. The possibility of using gaming technology learning in lectures. Clarifies the concept of gaming lectures. Defined types of games that can be used in lectures. Descriptions of several of these games.

Keywords: *games technology learning, lecture, game, training game, games lecture.*