

Казакова Мария Анатольевна

студентка

Волкодав Татьяна Владимировна

канд. филол. наук, доцент, действительный член

Международной академии гуманизации образования

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИКЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ

***Аннотация:** в данной статье рассматриваются сюжетно-ролевые игры на занятиях по информатике в Оклендском университете (Новая Зеландия), которые способствуют вовлечению учащихся в учебный процесс и являются интересным примером активного обучения и педагогической стратегии.*

***Ключевые слова:** педагогическая стратегия, эволюция, информационные технологии образования, ролевые игры.*

Игра – это простой способ познания окружающей действительности, уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каком из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих интеллектуальных и психофизических ресурсов, как в игровой деятельности. Именно поэтому игра находится на вооружении современных систем обучения [1, с. 18–22].

Успешное обучение зависит от многих факторов. Игровая стратегия предполагает личностно – ориентированный подход, когда в центре внимания находится студент. Преподаватели могут использовать ролевые игры как активную стратегию обучения, которая создает согласованность между учебной деятельностью, оценками и результатами обучения, поощряет обратную связь между преподавателями и студентами посредством экспериментального обучения, где обе стороны ведут активный диалог. Ролевая игра подходит для развития личных и социальных навыков у студентов.

В 2011 году ученые Оклендского университета в Новой Зеландии разработали серию занятий с применением сюжетно – ролевых игр [2, с. 367–380]. Согласно их плану, на первом семестре занятий предполагалось практическое обучение, где в распоряжении у студентов был компьютер для работы с программным обеспечением, с целью самостоятельного составления диаграммы. Сначала студентам предлагалось работать в парах, затем объединяться в группы по четыре человека для составления полной и идеальной диаграммы.

На протяжении второго семестра студенты анализировали готовые диаграммы. Семестр начинался с демонстрации учебной компьютерной игры – блок-схемы, которая объясняла, как моделирование и планирование важны для создания любого вида программного обеспечения. Кроме того, студенты выступали в роли экспертов и обсуждали разработанные диаграммы [3, с. 73–82].

Оба семестра насыщены различными видами деятельности с использованием схожих методов, что способствует формированию знаний, которые охватывают различные аспекты одной и той же темы. Обратная связь от студента к преподавателю также играет большую роль в процессе обучения. Они могут делиться между собой техникой составления диаграмм, высказать свою точку зрения по поводу прошедшего занятия и объяснять его плюсы и минусы. Во время занятий преподавателям важно регулярно отвечать на вопросы студентов, чтобы оценить их уровень знаний. В свою очередь, студентам рекомендуется объективно воспринимать оценку преподавателя. В завершении прошедших семестров коллеги проводили конференцию и оценивали успех нестандартного обучения, предлагая собственные варианты проведения занятий.

«Ролевая игра» как педагогическая стратегия может использоваться не только в очной форме обучения, но также при дистанционном обучении, например, при проведении вебинаров. Преподаватели, которые ранее использовали этот вид стратегии, могут продолжать экспериментировать с проведением занятий с помощью ролевых игр, разрабатывая новые сценарии для обучения.

Ролевые игры играют неоспоримо важную роль в процессе обучения. Сочетание элементов игры в обучении помогает преподавателю донести до студентов

необходимую информацию. Один и тот же вид игровой деятельности можно использовать на разных этапах обучения. При всей эффективности и привлекательности данной стратегии при ее применении преподавателю необходимо знать чувство меры, чтобы не утомить студентов и не утратить свежести эмоционального воздействия.

Успех стратегии зависит от созданной преподавателем определенной атмосферы. Важно, чтобы студенты привыкли к такому виду общения, доверились преподавателю и стали единым целым. Легкость и непринужденность общения, которые возникают благодаря общей игровой атмосфере, располагают студентов к более серьезным разговорам и обсуждению различных образовательных тем.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении нельзя рассматривать как развлекательный прием или единственный способ организации познавательного материала. Игровая деятельность обладает огромным потенциалом и становится индикатором успеха студентов в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля.

Список литературы

1. Coffield F. Just suppose learning and teaching became the first priority. – London: Learning & skills network, 2008. – P. 18–22.
2. Costain G. & Mckenna B. Experiencing the elicitation of user requirements and recording them in use case diagrams through role-play. Journal of Information Systems Education. – 2011. – P. 367–380.
3. Mcsharry G. & Jones S. Role-play in science teaching and learning. School Science Review. – 2000. – P. 73–82.
4. Erturk E. Role Play as a Teaching Strategy. Conference Paper. – 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.academia.edu/28551408/Role_Play_as_a_Teaching_Strategy.