



Использование ролевой игры в обучении дисциплине «Диагностика питания растений»

Аннотация. В учебном процессе высшей школы все шире применяются формы и средства обучения, направленные на активное использование в преподавании интерактивных методов обучения. Особое место в системе агрохимического образования отводится максимальному использованию педагогических технологий, на разработку которых большое влияние оказывает деятельностный подход к обучению. Суть его заключается в том, что усвоение содержания обучения происходит не путем передачи информации, а в процессе собственной активной учебно-познавательной деятельности. Использование игры как стимулирующего средства развития речи и действия убедительно доказывается необходимостью проявления деятельностного подхода к обучению. В статье авторами показан опыт использования ролевой игры в преподавании дисциплины «Диагностика питания растений».

Ключевые слова: интерактивный метод, ролевая игра, диагностика питания растений.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

В современном мире происходят перемены, которые оказывают существенное влияние и на сферу образования, главная задача которого заключается в том, чтобы соответствовать реалиям нового столетия. Традиционное образование, предполагающее получение общих и профессиональных знаний, дополняется обучением, обеспечивающим приобретение навыков и умений, необходимых для социально-активной жизни в современных условиях.

Поставленные в настоящее время перед высшей школой цели можно достигнуть путем творческого подхода к организации учебного процесса, сочетанию традиционных и новых методов обучения, поскольку именно методы обучения оказывают значительное влияние на результаты подготовки специалистов. Выбирая метод обучения, преподаватель учитывает время, отведенное на изучение данной темы, а также значимость учебного материала для дальнейшей профессиональной, учебной или научной деятельности обучающегося.



В настоящее время интерактивные методы в образовании переживают новое рождение – на смену старому пониманию университета как места передачи знаний приходят новые форматы обучения и новое содержание образования.

Для порождения потребности в знаниях и их практическом применении, для повышения личностной, познавательной активности обучающихся в условиях аудиторных занятий и в целях приближения обстановки учебного процесса к реальным условиям, методисты предлагают использование активных методов обучения – ролевых игр.

Ролевые игры позволяют получить уникальный опыт, обнаружить свое незнание, на практике столкнуться со сложной проблемой. И, что самое главное, это происходит в безопасной среде, где каждый может совершить ошибку без каких-либо негативных последствий [1; 2].

В процессе подготовки и проведения ролевых игр происходит активизация возможностей как личности в отдельности, так и коллектива в целом, повышается чувство ответственности, формируются необходимые профессиональные навыки и личностные качества молодых специалистов. Несмотря на важность и актуальность формирования у обучающихся коммуникативных умений, особенности подготовки и проведения ролевых игр с целью обучения профессиональному общению для сельскохозяйственных направлений подготовки слабо освещены в методической литературе.

Обучающиеся – это люди, получающие профессиональное образование, обязательно включающее в себя процесс становления специалиста и выработку личного отношения человека к его будущей работе [3]. Ролевые игры позволяют включить обучающегося в особое пространство, где он, с одной стороны, может поучаствовать в своей будущей деятельности, а с другой стороны, исключить малейший риск от возникающих в процессе деятельности ошибок.

Само понятие «игра» на различных языках означает шутку и смех, легкость и удовольствие и указывает на связь этого процесса с получением положительных эмоций. Ролевая игра представляет собой некую ситуацию, разыгрывание которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз по-новому. Но вместе с тем ситуация игры – это ситуация из реальной жизни. Несмотря на определенные правила и условия игры, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Для ролевой игры характерна спонтанность речи: услышав неожиданный вопрос, обучающийся сразу начинает думать, как же на него ответить. Речевое общение, которое включает в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т. д., имеет свою направленность и носит обязательный характер.

Поэтому можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе [1].

В учебном процессе при использовании игр для получения желаемого эффекта необходимо заранее тщательно подготовить учебную и методическую документацию, в которой будут описаны все структурные элементы и детали процесса разработки игры.

В процессе подготовки и проведения игры преподаватель выступает в разных ролях. В момент подготовки игры преподаватель контролирует деятельность обуча-



ющихся, в ходе игры наблюдает за участниками, записывает ошибки. Преподаватель, как организатор должен знать все цели игры, уметь создавать благоприятные условия, в которых достигаются максимальная заинтересованность обучающихся и очевидный учебный результат. Задача преподавателя квалифицированно провести инструктаж по ходу игры перед ее началом, руководить ходом проведения и по ее окончании проанализировать игру в целом, отличая удачные моменты, и остановиться на наиболее типичных ошибках участников, в дальнейшем организовав работу по их исправлению. Он должен одновременно выполнять функции психолога, педагога, организатора и режиссера [4].

Активная мыслительная и практическая деятельность обучающихся в процессе ролевой игры является важным фактором повышения эффективности усвоения и практического освоения изучаемого материала. С этой целью была разработана и реализована система занятий по дисциплине «Диагностика питания растений» для студентов третьего курса по направлению подготовки бакалавров 110100 – Агрохимия и агропочвоведение с применением технологии ролевой игры.

Целью ролевой игры являлось закрепление теоретических знаний по теме «Визуальная диагностика потребности растений в элементах питания» и овладение методом определения нарушения питания растений по их внешнему виду. Весь процесс обучения данной теме был построен на коллективной основе и по определенному алгоритму.

На этапе подготовки к ролевой игре преподавателем была сформулирована тема и проведен анализ исходной ситуации. Были сформированы группы (по 4-5 человек), которых преподаватель проинформировал об условиях и правилах ролевой игры. За две недели до проведения занятия каждой группе было выдано индивидуальное задание: представить проект признаков нарушения питания растений по отдельным элементам питания – в произвольном виде (презентации, кроссворды, разыгрывание известных телешоу, инсценирование). При подготовке к занятию студенты должны подобрать и изучить материалы по рекомендуемой литературе и текстам лекций.

В каждой группе выбирался бригадир, в обязанности которого входила организация по распределению заданий и ролей между участниками группы. Игра длилась в течение двух академических часов: 15 минут ввод студентов в игровой момент, 60 минут – презентация участниками игры проекта, т. е. моделирование ситуации, 15 минут – подведение итогов ролевой игры.

Бригадир представлял название проекта и координировал действия остальных участников игры. По завершении представления проекта бригадиром делалось заключение в целом по предложенному проекту. Каждому участнику игры была отведена своя роль, в процессе исполнения которой он приобретает знания и умения, от которых зависит его профессиональная деятельность в будущем. Далее участники остальных групп определяли, недостаток каких питательных элементов демонстрировала выступающая бригада.

На этапе проведения ролевой игры преподавателем оценивалась группа в целом, а также отдельные ее участники. Наравне с преподавателем, право на оценку участников имели также и другие группы.

По завершении основной части ролевой игры участники выслушали мнение преподавателя как в целом об игре, так и о каждой группе в отдельности. Бригадирам было предложено оценить деятельность и качество работы других групп. Участниками были даны объективные оценки проектам других групп, не смотря на чувство



соперничества. При проведении игры между группами присутствовал соревновательный дух, что послужило мощным побудительным фактором активизации познавательной деятельности. Каждый участник игры выразил себя в различных ролях, при этом стремился показать, что он «чего-то стоит» в профессиональном смысле, готов поделиться опытом, продемонстрировать глубину мышления, знание проблем и т. д. Далее были совместно обсуждены результаты игры.

Студентами направления подготовки бакалавров 110100.62 – Агрохимия и агропочвоведение было отмечено, что деятельностный подход при проведении занятия по теме «Визуальная диагностика потребности растений в элементах питания» с применением ролевой игры позволило им более детально разобраться в учебном материале и творчески подойти к выбору темы научных исследований для выполнения выпускной квалификационной работы.

Обзор современной методической литературы по вопросам деятельностного подхода к обучению с использованием ролевых игр [1; 4; 5] и собственный опыт проведения ролевой игры по дисциплине «Диагностика питания растений» в разных группах факультета агрохимии, почвоведения и экологии показали, что игра активизирует резервные возможности каждой личности. С помощью игры обучающимся удается легче овладеть компетенциями, она помогает им закрепить, проконтролировать и скорректировать полученные знания, навыки и умения, а также создается учебная и педагогическая наглядность в изучении конкретного материала. Обучение посредством использования ролевой игры позволяет развить умения обучающихся перестраивать, перегруппировывать понятия, представления, факты с целью создания специального сообщения от лица исполняемой роли.

Одна и та же игра в разных группах проходит по-своему, поэтому необходимо ее адаптировать к конкретным участникам и условиям проведения. Ролевая игра – процесс обучения творческий, поэтому от нее можно получить эффект только при использовании в сочетании с другими (неигровыми) методами и средствами обучения.

Серьезным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональный педагогический опыт и педагогическая подготовка. Многие функции в работе педагога являются контролирующими: следить за правильным и своевременным выполнением заданий, поддерживать дисциплину и т. д. В игре контролирующие функции являются запрещенными: они разрушают игру. Разумеется, преподаватель решает педагогические задачи, но в отличие от пассивных методов обучения он лишен возможности прямого воздействия на игроков: он не может непосредственно приказать игрокам, наказать нарушителей, объяснить, как нужно правильно действовать. Задача преподавателя – сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала и объяснила» сама игра. Так же преподаватель не может определять ход игры, он может только влиять на него. В смысле жестко заданного результата игры, в отличие от других форм педагогической работы исход игры может быть непредсказуемым. Игра продукт коллективного творчества и вклад обучающихся в ней сравним с вкладом преподавателя. В игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков, а выработка личного отношения и личного понимания прожитых на игре событий. Личное отношение не может быть правильным или не правильным, оно либо возникает, либо нет. И отношение участников игры к ней может быть совсем не таким, какое предполагал преподаватель.

По нашему мнению, ролевые игры необходимо тщательно внедрять в общий учебный процесс, чтобы обучающиеся не рассматривали ее как второстепенное занятие, которое поэтому не стоит воспринимать всерьез. Избежать этого поможет ди-



дактический анализ сильных сторон и ограничений этого метода обучения на подготовительном этапе или в фазе оценки.

Многие преподаватели считают что на подготовку и последующий анализ результатов ролевой игры тратится очень много времени, однако это не всегда так, например, при проведении коротких ролевых игр в рамках одного учебного часа. Опасения, что игра «выйдет из-под контроля» преподавателя, можно преодолеть при помощи изучения соответствующей литературы и постоянной апробации с разными группами. Все участники игры должны знать и принимать тот факт, что ролевая игра может содержать и выражать также высокую долю собственного участия (собственные чувства, точка зрения), а обучающиеся получают больше знаний и опыта по определенной теме.

Для того чтобы суметь передать вдохновение от игры обучающимся, чтобы быть готовым самому спонтанно включаться в роль, если этого требует ситуация, преподаватель должен сам иметь или развивать в себе доверие к ролевой игре. Для успешного проведения игры преподаватель должен лишь консультировать, а не оценивать. Он, как руководитель игры, выполняет следующие функции: собирает информацию, komponует сцены, доводит до сознания ролевую дистанцию, контролирует время, принимает решения о смене ролей, прерывании игры и т. п., вмешивается при проявлении мешающих элементов, руководит дискуссией. Преподаватель осознаёт, что перед ним группа людей с различными потребностями, которые преследуют единую цель и что одна и та же игра в различных группах может иметь разные подходы к решению проблемы и соответствующие результаты.

Ролевая игра активизирует интерес к реальной оценке состояния готовности обучающихся к выполнению профессиональных функций в предстоящих производственных ситуациях. Она так же позволяет учитывать разный уровень профессиональной подготовки участников, их индивидуальные особенности (застенчивость, скрытность, скромность и т. д.), снизить психологическую напряженность участников игры, повышая их контактность и справиться с проблемой неоднородности учебной группы.

На сегодняшний день нет универсальной игры подходящей для всех обучающихся и групп.

Важнейшая задача образования в современных условиях – подготовка обучающихся к самообразованию, развитие у них интереса к обучению и формированию познавательных потребностей. На наш взгляд, решение этой задачи состоит в применении интерактивных методов обучения, ориентированных на личность обучающегося, на его активное участие в саморазвитии, получение качественных знаний, профессиональных умений, на творческое решение конкретных проблем, способствующих личностному и профессиональному росту.

Ссылки на источники

1. Денисович Ю. Ю., Литвиненко О. В. Деловая игра как метод активного обучения студентов вуза // Инновационные технологии в совершенствовании качества образования: материалы регион. науч.-метод. конф.: в 4 ч. Ч. 2. – Благовещенск: Изд-во ДальГАУ, 2010. – С. 32–37.
2. Давыдов В. П., Рахимов О. Х. Теоретические и методические основы моделирования процесса профессиональной подготовки специалиста // Инновации в образовании. – 2002. – № 2. – С. 62–83.
3. Инновационная деятельность в современном университете: термины и понятия: словарь / под ред. проф. В. А. Шаповалова. – Ставрополь: Сервисшкола, 2008. – 236 с.
4. Боков М. В. Деловые игры в подготовке менеджеров // Высшее образование в России. – 2005. – № 10. – С. 77–81.
5. Ливингстоун С. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М., 2001. – 150 с.

Abstract. For intensification of the educational process is increasingly started to use the forms and means of training, aimed at active use in teaching new methods of cognition. Convincing case to use games as a stimulant for the development of speech and action, as a manifestation of the activity approach to training. The article describes the experience of the use of role games in the teaching discipline “Diagnostics of power plants”.

Key words: interactive method, role play, diagnostics power plants.

Рекомендовано к публикации:

Гавриловой Н. В., кандидатом биологических наук, доцентом кафедры истории и социально-педагогических дисциплин ФГБОУ ВПО «Омский государственный аграрный университет им. П. А. Столыпина», г. Омск

Склярова М. А., Лихоманова Л. М., Гоман Н. В. Использование ролевой игры в обучении дисциплине «Диагностика питания растений» // Концепт. – 2014. – Спецвыпуск № 22. – ART 14771. – 0,4 п. л. – URL: <http://e-koncept.ru/2014/14771.htm>. – Гос. пер. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.



ISSN 2304-120X



9 772304 120142