

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ

Шафигов Т.Т.

Научный руководитель – д-р социол. наук, профессор КФУ Яо Л. М.

Повышение мотивации студентов к изучению учебных дисциплин является одной из основных проблем образования. Это находит своё отражение и в преподавании архитектуры. При этом такие способы повышения мотивации, как использование игровых технологий в вузах, изучены недостаточно. Игровые технологии как средство повышения мотивации студентов являются важным способом формирования у обучающихся интереса к определенным предметам и к учебному процессу в целом. Действующие в настоящее время федеральные государственные образовательные стандарты требуют от студентов формирования универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, получение которых посредством классических средств и методов образования достаточно затруднительно ввиду недостаточного уровня мотивации у обучающихся. Тенденции, наблюдаемые в образовательной сфере последние несколько лет, подразумевают использование нетрадиционных методик обучения. Если в классическом образовании используется преимущественно объект-субъектная модель, то сейчас приоритетной является субъект-субъектная, при которой преподаватель и студенты являются активными участниками образовательного процесса.

Развить мотивацию, творческие способности студентов, заставить их на практике применять знания, полученные на лекционных и семинарских занятиях, помогают методы активного обучения. К числу активных методов обучения относятся: разбор конкретных ситуаций, решение производственных задач, дискуссии, «мозговой штурм», деловые и учебно-деловые игры, разыгрывание ролей, игровое проектирование. Методы активного обучения – это совокупность способов и организации учебно-познавательной деятельности, обладающих некоторыми особенностями. Эти особенности заключаются в следующем:

- принудительная активизация мышления и поведения;
- активность студентов сопоставима с активностью преподавателя и по времени, и по напряжению;
- творческий характер занятий, самостоятельность при выработке и принятии решений, проблемная ситуация и неполная информация при получении задания;
- обязательное взаимодействие студентов между собой и с преподавателем с помощью прямых и обратных связей;
- повышенная степень мотивации обучения, эмоциональности, включенности студентов в учебный процесс;
- направленность обучения – на выработку умений и навыков при решении конкретных задач, связь теории и практики.

В основе эффективности методов активного обучения лежит совместная деятельность студентов в малых группах (не более 4-5 человек), в которых возникает игровой интерес, групповая стратификация, выделение группового лидера, новое – коллективное – сознание и знание. Новое знание возникает на основе коллективного решения проблемной задачи, в которую каждый студент вносит свою лепту. Получая, в основном,

теоретические знания на традиционных формах занятий, выпускники вузов не умеют работать в коллективе, вырабатывать общие решения, не умеют руководить и подчиняться, отстаивать свое мнение, не умеют применять теоретические знания для решения конкретных практических задач. Игровые методы позволяют вовлечь в учебный процесс всех студентов одновременно, выявить личностные качества, ценности и установки в групповой деятельности. Учебный материал предстает в виде имитации реальной проблемной ситуации, поэтому новое знание не дается готовым, а конструируется самими студентами в процессе игры. В игровых методах происходит совмещение обучения и игры, диалогическая форма общения способствует интеллектуальному, эмоциональному и нравственному заряду участников. Игровой интерес поддерживается: формой игры, доступной для понимания и принятия верных решений; поведением партнеров; перевоплощением студентов в соответствии с принятыми ролями; соревновательностью, азартом, ожиданием непредвиденных результатов; межличностными отношениями между игроками, снятием барьеров в общении между студентами и преподавателем; анализом последствий принятых решений. В игре задействованы все элементы структуры деятельности: потребности, мотивы, цели, условия, операции, действия. В игре присутствуют все уровни общения: стандартизированный (определяемый правилами игры), конвенциональный (договорной, который рождается в процессе игры между участниками), межличностный (манипулятивный, рождающийся из желания победить); вербальный (словами); невербальный (жестами, мимикой, интонациями, паузами). В игре проявляются лидерские качества, конформизм, умение работать «в команде». Студенты обучаются воспринимать и понимать других людей, обмениваться информацией и строить общие стратегии взаимодействия, что и составляет процесс общения.