

Возможности использования интегративного метода для тестирования знаний по предмету и семинарских занятий.

Научный руководитель – Битюцкая Екатерина Владиславовна

Власенко Алина Павловна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра общей психологии, Москва, Россия

E-mail: alina_vlasenko11@mail.ru

Одной из самых распространенных проблем в образовании является частое отсутствие у обучающихся интереса к преподаваемым предметам, и, как следствие, отсутствие мотивации к обучению, ухудшение концентрации и меньшее усвоение знаний. Так же многие школьники и студенты считают обучение стрессовым процессом, уделяют ему меньше времени, а любая форма проверки знаний носит для них исключительно негативный характер.

Одним из решений этой проблемы является интегративный метод, в том числе внедрение в процесс обучения игровых элементов, что делает его более увлекательным. Традиционно данная методика связана с использованием компьютерных технологий или внедрением сюжетно-ролевых элементов в процесс обучения [3]. Разработка игровых продуктов на основе психологических исследований так же является распространенным явлением [5]. Данное исследование предлагает использовать настольные игры – метод, не требующий дорогих вложений и применяемый к обучающимся любого возраста. Игра в данном случае используется как культурная практика, в качестве инструмента для изучения путем игровой деятельности [5].

В современной научной литературе, описывающей методики преподавания, содержатся идеи использования интерактивных методов [2]. Одним из примеров является специальная модель, представляющая собой игровую карту с блоками вопросов по пройденным темам, с использованием метода рандомизации, традиционно применяемого на экзамене с билетами. Наша игра-ходилка, «Ступеньки Знаний», созданная по модели традиционного игрового поля-дорожки, основана на этом же методе.

Игровое поле представляет собой дорожку с клетками, по которым участники перемещаются с помощью фишек с кубиком. Каждая клетка имеет свой номер, присвоенный одному из вопросов по изучаемым темам. Каждая тема представлена отдельным блоком-карточкой, благодаря чему преподаватель может переставлять блоки местами или сочетать разные темы по своему усмотрению, самостоятельно создавая игровое поле. В результате сочетания блоков получается карта-дорожка, а преподаватель получает подходящий для него инструмент для обучения [4].

Во время игры участники по очереди кидают кубик и перемещают свои фишки на количество клеток соответственно табличному значению. Попавший на новую клетку участник отвечает на вопрос, закрепленный за этой клеткой, в случае неправильного ответа учитель отмечает ошибку. В случае, если на закрепленный за клеткой вопрос уже был дан ответ, его заменяет вопрос из дополнительного списка по тому же блоку. Так соблюдается принцип рандомизации [2], а процесс проведения занятия или тестирования знаний по предмету переходит в игровую форму.

Примеры названий блоков и вопросов по темам из игр, в которые играли на практике:

Тема «Зоология», Блок «Кольчатые Черви». Вопросы - Почему прикладывать пиявку из озера к телу для кровопускания – плохая идея; Являются ли кольчатые черви вторичноротыми;

Тема «Клетка», Блок «Строение Клетки». Вопросы - На каком типе ЭПС происходит синтез белка; Из чего состоят клеточные стенки у клеток разных царств;

Тема «Ботаника», Блок «Происхождение Растений». Вопросы - Есть ли у папоротников полноценное разделение на органы; По какой причине папоротники, хвощи и плауны не смогли остаться доминирующими растениями;

При проведении практических игр было показано, что учащиеся в целом увлечены данным интерактивным методом, вовлекаются в игру и помогают друг другу, в игру активно включается преподаватель. Это говорит об увеличении коммуникации между преподавателем и учениками и среди самих учеников, что является одной из целей интегративного обучения [3]. Это совпадает с нашими предположениями прошлого года о том, что игра, проходящая непосредственно в диалоге во время прохождения поля, окажет положительный эффект на коммуникацию [1, 3].

Данная особенность будет особенно полезна для проведения семинаров с помощью добавления интерактивного формата, требующего совместной деятельности в группе и коммуникации с преподавателем, что позволяет облегчить обучение как для студентов, так и для школьников в малых группах, сделать его более интересным, улучшить навыки обсуждения во время игры, повысить вовлеченность и мотивацию [1, 2, 3]. Возможность самостоятельно создать карту, а так же добавлять, убирать или менять вопросы, в том числе рассчитанные на логическое мышление, способствует не только созданию подходящих для аудитории игровых полей, но и лучшему пониманию материала [3], поскольку помогает избежать традиционного метода заучивания ответов вместо погружения в тему.

Преимущества данного метода так же включают возможность экономии времени при проведении проверки знаний, на группу из девяти человек можно будет потратить около часа, получив представление о знаниях каждого, что делает данную игру более оптимальным инструментом с точки зрения времени [4]. Мы так же предполагаем, что использование данной модели позволит уменьшить стресс у обучающихся или перенаправить часть напряжения на игровой азарт [2].

Актуальность данного исследования определяется, возможностями игры для снижения уровня экзаменационного стресса и напряжения на занятиях, позволит оптимизации процесса оценки знаний, налаживания коммуникации между преподавателем и обучающимися. В перспективе, данные игры могут стать полезным инструментом для проведения занятий и оценки знаний студентов и школьников.

Источники и литература

- 1) 1. Базаров Т. Ю., Пронин Р. О., Турсунова Ю. Т. Курс «основы коммуникации на факультете Психологии филиала МГУ имени М. В. Ломоносова в Ташкенте: опыт разработки и проведения //-. Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. 2015. №1 С. 78-93.
- 2) 2. Битюцкая Е. В. Развитие психологической культуры на практических занятиях по курсу «диагностика совладания с трудными жизненными ситуациями» //-. Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. 2015. №1 С.60-77.
- 3) 3. Вавилова Л. Н., Панина Т. С. Интегративное обучение //-. Образование и Наука. Журнал Теоретических и прикладных исследований, Декабрь 2007. №6 (48) С. 29-38.
- 4) 4. Кавтарадзе Д. Н. Наука и искусство управления сложными системами //-. Государственное управление. Электронный вестник. Выпуск №43. 2014. С. 266_297-.
- 5) 5. Поддъяков А. Н. Орудия изучения поведения и деятельности: изобретения психологов как составляющая культурно-исторического процесса //-. Культурно-историческая психология 2023. Т. 19. № 1. С. 30—34.