

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ПОЛИТОЛОГИИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

USING OF GAME TECHNOLOGY IN THE TEACHING OF POLITICAL SCIENCE AT THE HIGH SCHOOL

*M. Dvorkovaya
E. Kurenkova*

Annotation

Gaming technologies are becoming more prevalent in the teaching of the humanities. The most effective use of them is seen in the teaching of political science disciplines. Through educational games students can be fully in touch with the simulation of specific situations of the future work of the spin doctor that will provide maximum efficiency in the preparation of professional political scientists. Modernity requires a virtuoso technique possession game as the basis for the formation of such qualities of the future politicians and political scientists like independent thinking, quick search of the optimal solution of the problem, stress and the retention of activity of the thinking process.

Keywords: educational game, political science, political science teaching methodology, interactive learning technology.

Аннотация

Игровые технологии становятся все более распространенными в преподавании гуманитарных дисциплин. Наиболее эффективным их применение видится в преподавании политологических дисциплин. Через образовательные игры обучающиеся могут в полной мере соприкоснуться с моделированием конкретных ситуаций работы будущего политтехнолога, что обеспечит максимальную эффективность в подготовке профессиональных политологов. Современность требует виртуозного владения игровой методикой как основы формирования таких качеств будущего политика и политолога как самостоятельность мышления, быстрый поиск оптимального решения возникшей проблемы, стрессоустойчивость и сохранение активности мыслительного процесса.

Ключевые слова:

Образовательная игра, политология, методика преподавания политологии, интерактивные технологии обучения.

Условия информационного общества диктуют необходимость изменения роли преподавателя не только как транслятора знаний, но и как транслятора опыта. Широта кругозора, единые требования для учеников и безусловный авторитет учителя сменились возможностью выбора учебных дисциплин, узкой специализацией и стремлением к конкретному результату; роль преподавателя стала консультирующей.

Меняется сам подход к алгоритму получения знаний. Увеличивающийся прессинг социальных воздействий приводит к проблемам восприятия традиционных обучающих методик. Обращает на себя внимание рост количества детей с так называемым синдромом расстройства аутистического спектра. За последние тридцать лет эта тенденция приобрела характер эпидемии. Это привело к тому, что решением ООН 2 апреля 2008 года был учрежден как Всемирный день распространения информации о проблеме аутизма. В нашей стране с небольшим опозданием также фиксируется резкое увеличение количества

особенных детей. В связи с этим вопрос форм передачи знаний и социализации становится не просто актуальным, а жизненно необходимым.

В нашей стране идет интенсивный поиск эффективных технологий обучения. Здесь уместно вспомнить неоспоримый вклад советских ученых. Имена А.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Г.П. Щедровицкого и др. определяют огромный вклад советских ученых в формировании интереснейшего формата образовательной деятельности – игры. Данный формат образовательного пространства предполагает использование интерактивных средств обучения. Поскольку в игре понятие "знания" соединяются в единое целое с понятиями "опыт" и "понимание", то появляется возможность дополнить традиционные формы обучения игровыми технологиями, при применении которых в рамках политологических дисциплин происходит не просто изучение фактологического материала, а воздействие на эмоциональную сферу личности обучающегося.

Исходя из запросов современного российского общества, на повестке дня остро стоят вопросы моделирования новой политической реальности России. Формирование национальной идеи России, определение места России на международной арене, осознание роли общества в целом, каждого российского гражданина в частности в глобальных политических процессах ставят перед российским политическим образованием конкретные задачи. Прежде всего, это повышение политической грамотности россиян, умение ориентироваться в современном политическом пространстве, осознание геополитических интересов России, повышении патриотической составляющей политического самосознания российских граждан, их активное участие в строительстве новой России.

Образовательная игра "Сущность политического режима как формы функционирования политической системы"

Цель:

Сформировать представление о механизме функционирования политического режима как формы политической системы.

Задачи:

1. Сформировать и освоить необходимый понятийный аппарат по теме "Политический режим"
2. Изучить эффективность и востребованность различных политических режимов в решении поставленных задач. (Политический кризис, вопросы цивилизационного выживания, строительство демократического государства и общества и т.д.)
3. Отработать методики использования моделирования политической ситуации в рамках освоения темы "Политический режим".
4. Освоить методику личного участия в коллективном анализе поставленной проблемы.

Общие сведения об игре:

В игре моделируется процесс эффективного функционирования видов политического режима в решении конкретных политических задач. На основе геометрической фигуры круг предлагается построить графическую модель взаимодействия индивида, общества, государства в решении проблем конкретной политической ситуации (список актуальных политических ситуаций обговаривается дополнительно). (Возможно использование построения самих участников, сформировать круг, принять роли индивида общества, государства).

Игра проходит в несколько этапов. Необходимо отметить важность подготовительного этапа деловой игры. Это особенно актуально для политической сферы совре-

менности. Стремительная смена политической конъюнктуры требует вдумчивого и гибкого подхода к выбору формата образовательной игры. Поэтому возможен подбор и творческая доработка различных элементов деловой игры, использование аудио- и видеоматериалов, материалов ранее подготовленных презентаций, необходимых для достижения поставленной цели. В ходе подготовки педагог и актив студенческой группы обговаривают формат образовательной игры, соотношение её составляющих, использование дополнительных средств и материалов, составляют пошаговый сценарий, формулируют правила проведения игры, тщательно обговаривают роль ведущего (желательно, чтобы это был один из учащихся), дают прогноз предполагаемых результатов.

Во вступительном этапе формулируется цель игры, происходит ознакомление с форматом и правилами игрового пространства. Преподаватель дает возможность ведущему договориться с учащимися о единстве понятийного аппарата. Ведущий с помощью студентов формирует три группы (по числу компонентов исследования: демократический, авторитарный, тоталитарный режимы) и выделяет группу экспертов (помощь в процессе проведения исследования и подготовка экспертного заключения по результату). Необходимо проследить за процессом комплектования мини-групп. Важно, чтобы группы были примерно равны по своему потенциалу. Также необходим контроль за формированием экспертной группы. На практике часто встает вопрос о предоставлении этой функции преподавателю. Нам представляется данная ситуация контрпродуктивной, лишая учащихся ценного опыта экспертного анализа работы своих коллег по образовательному процессу. Имеет смысл, подготовить примерный список мини групп и экспертной группы в рамках подготовительного этапа.

В основном этапе, несколько человек, не более трех, в форме мини-лекций готовят информацию об основных видах политического режима (демократический, авторитарный, тоталитарный). Возможен вариант предварительной подготовки тезисов мини-лекций. Это позволит увеличить время на основную процедуру мозгового штурма. Затем осуществляются процедуры исследований в форме мозгового штурма в группах. Здесь необходим контроль со стороны ведущего и преподавателя. Достаточно часто требуется помощь в утонении деталей и нюансов выполнения задания. Следующий шаг предполагает показ моделей функционирования демократического, авторитарного, тоталитарного режимов. Группы делегируют своего представителя или представителей для демонстрации результатов обсуждения с использованием графических схем, драматических представлений, элементов флэшмоба. Затем следует общее обсуждение представленных результатов. Далее происходит процесс оформления общей оценки работы групп. Возможен

формат индивидуального выставления оценок (баллов) отдельно группам, отдельно уровню подачи материала. Оценивается оригинальность идеи, практическое применение в политической сфере. Далее экспертная комиссия дает свое заключение и выставляет свои оценки. Оценки суммируются. Ведущий подводит итог и озвучивает результат. Список критериев оценки и порядок её выставления целесообразно обговорить в рамках подготовительного этапа. В том случае, если роль ведущего выполнял учащийся, после оглашения окончательных результатов имеет смысл взять инициативу преподавателю. Он проводит последний этап игры. В этом этапе происходит процедура сбора обратной связи [2]. Необходимо подготовить список вопросов, раскрывающий обучающий, воспитывающий, развивающий, практический потенциал игры. Для каждой группы он будет варьироваться. Ответы на вопросы и высказанные пожелания, после их обработки, позволят внести необходимые поправки. Имеет смысл обсудить темы для будущих образовательных игр исходя из опыта проведенной игры и текущей политической ситуации в стране.

Время игры: 1 час 50 минут

1. Подготовительный этап: 10 – 15 минут
2. Основной этап: 1 час 20 минут
 - а. Мини – лекции: 15 минут
 - б. Работа в группах: 30 минут
 - с. Представление результата группами и обсуждение: 20 минут
 - д. Представление результата экспертной группы: 10 минут
3. Заключительный этап: 10 минут

Планируемый результат:

1. Освоение понятийного аппарата по теме "Политический режим"
2. Сформированное представление о механизме функционирования различных видов политических режимов в решении задач политического развития
3. Навыки исследовательской работы в команде

Результаты

Пошаговая методика проведения образовательных игр включает в себя четыре основных этапа. Первым является подготовительный этап, именно он предполагает наиболее интенсивную и напряженную роль преподавателя. Он тщательно продумывает сценарий будущего занятия, проводит мероприятия по определению темы, проблемной ситуации игры, формулирует цели и задачи конкретного игрового пространства. Далее преподаватель осуществляет подбор необходимого понятийного аппарата, наиболее приемлемой формы интерактивного занятия. Ему необходимо сформулировать содержание практической части, подготовить раздаточный материал, проанализировать желаемые результаты. Необходимо

продумать и методику выделения актива студенческой группы. Важно сформировать такую практику ведения образовательных игр, при которой основную видимую нагрузку по подготовке и проведению образовательной игры легла на плечи самих учащихся.

Эффективность образовательной игры напрямую зависит от четкости, ясности инструкций преподавателя ученикам о целях и задачах предстоящей игры. Данный процесс осуществляется во втором этапе – вступлении. Вступление играет роль настройки и первичного знакомства с предлагаемой проблемой. Здесь преподаватель (ведущий) информирует студентов о правилах работы в группе, дает представление о рамочных ограничениях (временных, понятийных, коммуникационных).

Третья или основная часть включает в себя следующие положения: осознание и формулирование позиций участников, определение групп единомышленников, конструирование коммуникационно-познавательного пространства. В нем как в инкубаторе происходит рождение и присвоение нового смыслового наполнения позиций участников. Игрок осознает, что он волен выбирать любую тактику своих действий. Понимание особенностей распределения ролей в исследовательском ученическом коллективе, чуткий внутренний хронометраж и четкое следование правилам образовательной игры позволит игроку построить свою уникальную стратегию по решению поставленных учебных задач. Важной составляющей освоения учащимися образовательного пространства является возможность применения различных форм представления. Это и аудио, и видео ряд. Учащиеся могут использовать приемы психодрамы, элементы флэшмоба и тренинга. В итоге происходит раскрытие творческого потенциала студента, который в образовательной игре использует отдельные базовые знания, умения и навыки, начальные алгоритмы по командообразованию и управлению коллективом, а также психофизические качества личности, закладывающие основу для формирования профессиональных компетенций, необходимых специалисту. Преподаватель в процессе игры следит за групповой динамикой, в зависимости от игровой ситуации, сглаживая моменты психологического напряжения, или, наоборот, позволяя ситуации развиваться стихийно [1].

Последним, завершающим этапом образовательной игры является так называемая процедура сбора обратной связи. Её обязательным условием является снятие преподавателем ролей с игроков и обратная связь как после самой игры, так и после проведения всего занятия. Рефлексия или процедура сбора обратной связи проходит в двух частях. Сначала преподаватель просит студентов вспомнить наиболее эмоционально окрашенные моменты прошедшего занятия, а затем произвести анализ произошедшего, отвечая на поставленные им вопросы.

Вопросы обычно касаются актуальности поставленной темы, содержания образовательных методик и т.д. [3] В конце данного этапа возможен формат проговаривания перспективного плана проведения следующих образовательных игр.

Образовательная игра дает нам огромные возможности в формировании эффективного обучающего пространства с максимально полным вовлечением творческих сил студентов.

Однако сама игра, как многоуровневое средство обучения требует длительной подготовки. Имеет смысл приращение традиционных средств и форм обучения, таких как мини-лекции, мини-эссе на актуальную тему и т.д. Они помогут составить психологический портрет группы, оценить общий уровень группы, выделить её "интеллектуальный актив". Подготовка образовательной игры и её включение в учебный процесс происходит постепенно и чаще всего затрагивает ключевые моменты в изучении учебной дисциплины "Политология".

ЛИТЕРАТУРА

1. Corridoni Tommaso, Kocher Urs, Reggiani Luca. Education for sustainable development and game theory. Perspectives in Science, Volume 2, Issues 1-4, 2014, Pages 22-45
2. Some Basic Active Learning Strategies. Date Views 06.12.2014. www1.umn.edu/ohr/teachlearn/tutorials/active/strategies/index.html
3. Spiller D. Assessment: Feedback to promote student learning. Date Views 06.12.2014. www.waikato.ac.nz/tdu/pdf/booklets/6_AssessmentFeedback.pdf

© М.В. Дворковая, Е.А. Куренкова, (marinadvorkovaya@yandex.ru), Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»,



КАЗАНСКАЯ
ЯРМАРКА

23-я международная специализированная выставка

НЕФТЬ ⚡ ГАЗ ⚡ НЕФТЕХИМИЯ



16+

7-9
СЕНТЯБРЯ
Казань, 2016

Проектирование и строительство объектов для нефтяной, нефтехимической и газовой промышленности

При поддержке:
Правительства Республики Татарстан и Президента Республики Татарстан



ТАТАРСТАНСКИЙ
НЕФТЕГАЗОХИМИЧЕСКИЙ
ФОРУМ

деловая программа выставки - активная площадка, содействующая развитию науки и бизнеса

www.oilexpo.ru

РЕКЛАМА





Добыча нефти и газа



420059, г. Казань, Оренбургский тракт, 8
ОАО «Казанская ярмарка»
тел./факс: +7 (843) 570-51-14, 570-51-11
e-mail: d2@expokazan.ru, d3@expokazan.ru
www.expokazan.ru