

**Теоретические и прикладные аспекты развития
современной науки и образования**

Жукова Ирина Анатольевна,

преподаватель биологии, экологии, ботаники и физиологии растений,
Центр-колледж прикладных квалификаций, ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ,
г. Мичуринск, Тамбовская область

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ
ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА**

Аннотация. В статье охарактеризована методика проведения интеллектуальной викторины «Своя игра» в учебной группе выпускного курса, позволяющей проверить эрудированность обучающихся в вопросах искусства, моды, законодательства, этикета, знания особенностей обучения в колледже, его истории.

Ключевые слова: игровые технологии воспитания, интеллектуальная викторина, развивающая, социальная деятельность, теоретическое мышление.

Поиск новых форм и приемов воспитания в наше время – явление не только закономерное, но и необходимое. Воспитание должно быть направлено на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, то есть личности саморазвивающейся и самореализующейся. Это можно успешно решать через технологию игровых форм воспитания. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. На самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Уже поэтому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека [1].

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

Интеллектуальные игры имеют особое значение для обучающихся колледжей в формировании широких познавательных мотивов – интереса к добыванию знаний. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирование понятий, выполнения основных мыслительных операций. Это и послужило причиной для проведения открытого классного часа с обучающимися выпускной группы специальности «Право и организация социального обеспечения» в форме интеллектуальной викторины «Своя игра». За основу разработки сценария взята телевизионная викторина «Своя игра», которая пользуется большим успехом у телезрителей уже на протяжении ряда лет. Однако с целью привлечения большего количества обучающихся группы к проведению мероприятия, правила игры несколько изменены.

Первую информацию о подготовке и проведении открытого мероприятия классный руководитель сообщает студентам группы в начале учебного года, на классном часе, где знакомит их с планом воспитательной работы на год. На очередном классном часе определяются девять игроков, помощники классного руководителя в контроле за проведением игры. Классный руководитель знакомит участников с возможными темами викторины. Следует предложить студентам подготовиться по большему количеству тем, чем будет разыграно во время мероприятия. Классный руководитель обращает внимание участников на особо сложные вопросы, проверяет их знания по вопросам, близким к тем, которые будут предложены непосредственно во время игры.

Классный руководитель готовит слайдовую презентацию, содержащую все вопросы Своей игры, используя гиперссылки, позволяющие переходить от вопроса к вопросу. За две недели до проведения мероприя-

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

тия классный руководитель обсуждает с обучающимися группы возможные варианты награждения победителей.

Викторина состоит из трех основных раундов и финального. В каждом раунде участвуют по три игрока. Им предстоит ответить на 20 вопросов, распределенных по четырем темам: каждая тема включает пять вопросов стоимостью от 100 до 500 баллов. Среди разыгрываемых тем можно использовать следующие: «Alma mater», «Организация учебного процесса», «Специальность «Право и организация социального обеспечения», «Группа ЦОСЗ7ПО», «Закон есть закон», «Суд идет!», «Такие простые и сложные истины...», «И, взвившись, занавес шумит...», «Телефонный этикет», «Ах, эта мода!..», «Хорошие манеры в ресторане, кафе», «Иностранные аналоги русских пословиц». То есть подбираются такие темы, которые позволят проверить, насколько эрудированы обучающиеся во многих вопросах: искусства, моды, законодательства, этикета, а, прежде всего, насколько хорошо студенты выпускной группы изучили особенности обучения в колледже, его историю, какой информацией о своей группе они владеют.

Участник выбирает вопрос из любой темы любой стоимости. Отвечает на вопрос тот, кто первым поднимет руку. В случае правильного ответа игрок получает обозначенные баллы, в случае неправильного – теряет указанное количество баллов. Предложить свой вариант ответа может каждый из оставшихся игроков. Следующий вопрос выбирает тот, кто дал правильный ответ на предыдущий. Если правильного ответа не поступило, следующий вопрос выбирает тот же игрок, который выбирал предыдущий вопрос. В финальном раунде за звание победителя Своей игры состязаются три участника, ставшие победителями каждый в своем раунде.

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

В каждом раунде предусмотрены вопросы-аукционы и «Коты в мешке». Если игроку выпадает аукцион, то он может назначить за него любую цену, большую номинальной, если это позволяет ему сделать имеющееся у него на этот момент количество баллов. Самая большая ставка, которую может сделать игрок – ва-банк, то есть использовать все имеющиеся у него баллы. Игроки могут торговаться между собой. Право ответа будет принадлежать тому, кто сделает самую высокую ставку.

Если игроку выпадает «Кот в мешке», то он передает вопрос любому из игроков. Получивший «Кота в мешке» сам устанавливает цену вопроса: 100 или 500 баллов. Для проведения мероприятия готовится слайдовая презентация с использованием гиперссылок, позволяющих переходить от стоимости выбранного игроком вопроса к его содержанию, правильному ответу и снова к таблице с вопросами раунда. В конце каждого раунда награждается финалист, а победитель Своей игры получает свой приз в конце мероприятия.

Интеллектуальная игра является одной из эффективных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по освоению той или иной информации [2].

Преподаватель, использующий интеллектуальную игру, организует учебную и воспитательную деятельность, исходя из естественных потребностей обучающегося. Игра способна также решить ещё одну проблему – она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Даже самые пассивные из студентов включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Интеллектуальная игра как форма обучения и воспитания [электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://infourok.ru/intellektualnaya_igra_kak_forma_obucheniya_i_vospitaniya-521479.htm.

2. Роль интеллектуальных игр в формировании познавательных потребностей у старшеклассников [электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://yrok.pф/library/statya_rassuzhdenie_rol_intellektualnih_igr_v_f_151203.html.