

# ПЕДАГОГИКА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

## Игра как средство активизации познавательной деятельности студентов

Гладкая Евгения Фёдоровна – канд. филол. наук, доцент. E-mail: gladkaya7@mail.ru  
Дальневосточный государственный университет путей сообщения, Хабаровск, Россия  
Адрес: 680021, г. Хабаровск, ул. Серышева, 47

**Аннотация.** Статья посвящена описанию и анализу педагогического опыта активизации познавательной деятельности обучающихся технического вуза посредством интеллектуальных игр-соревнований (игры в парах, командные игры) в рамках гуманитарных дисциплин «Русский язык и культура речи» и «Риторика». Особое внимание при описании технологии игр уделяется педагогическим нюансам, которые необходимо учитывать преподавателю для достижения максимального результата учебно-игровой деятельности. На основе описанного опыта делаются выводы о богатых возможностях использования игр-соревнований в образовательном процессе высшей школы. Правильно организованная игра позволяет создать на занятии благоприятный для обучения эмоциональный фон, установить психологический контакт между всеми участниками общения. В ситуации игры мобилизуются интеллектуальные силы обучающихся. Формы групповой работы развивают у студентов коммуникативные навыки, а также формируют востребованное временем умение работать в команде, достигать взаимопонимания, осознавать ценность каждого члена группы. Важным достоинством игровых форм является то, что их можно использовать на всех этапах обучения – от введения нового материала до контроля приобретённых знаний, умений и навыков. Яркие эмоции, которые испытывают студенты в ходе игры, повышенная ответственность за её результат способствуют лучшему усвоению учебного материала, что подтверждается контрольными тестами.

**Ключевые слова:** познавательная деятельность, интерактивные формы обучения, соревнование, игры в парах, командные игры, дебаты, диалог

**Для цитирования:** Гладкая Е.Ф. Игра как средство активизации познавательной деятельности студентов // Высшее образование в России. 2018. Т. 27. № 10. С. 161-167.

DOI: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2018-27-10-161-167>

### Введение

Активизация познавательной деятельности обучающихся была и остаётся важнейшей проблемой педагогики. К эффективным способам пробуждения познавательного интереса относится дидактическая игра. Особая привлекательность игры состоит в том, что она позволяет действовать в ситуации риска, неопределённости, свободы выбора. Одним из её характерных признаков является напряжение («свидетельство неуверенности, но и наличия шанса») [1, с. 25]. Игра – это «зона максимально возбуждённой, активизированной жизни»

[2, с. 25]. Этим обусловлен творческий, созидательный потенциал игры, который успешно используется преподавателями вузов. О богатых возможностях игровой деятельности в учебном процессе высшей школы на сегодняшний день написано немало. Учёные рассматривают педагогические основы деловых игр [3–5], национальных [6], компьютерных [7]. Целый ряд исследований посвящён вопросу использования учебно-ролевых игр в языковом образовании [8–11].

В настоящей статье описывается и анализируется педагогический опыт активизации познавательной деятельности обучающихся

технического вуза посредством интеллектуальных игр-соревнований в рамках дисциплин «Русский язык и культура речи» и «Риторика». Очевидно, что названные дисциплины на технических специальностях не являются профильными, и, следовательно, мотивация к их изучению у будущих инженеров невелика. Поэтому перед преподавателем русского языка и риторики в вузе стоит непростая задача – с первых занятий вызвать у студентов, получающих техническое образование, интерес к изучению дисциплины гуманитарного цикла. С этой целью нами используются на занятиях игровые формы обучения, которые способствуют более эффективному освоению студентами учебного материала в процессе интерактивного (субъект-субъектного) взаимодействия. Далее подробно охарактеризуем две группы используемых нами в учебном процессе соревнований: игры в парах и командные игры.

### Игры в парах

Преподаватель вызывает двоих студентов, которые поочерёдно берут карточки – мы используем наборы карточек издательства «Студия Pagedown» «Ударник литературной речи» (2012) и «Орфограф русского языка» (2015 г.) – и выбирают правильный вариант произношения или написания указанных на них слов. При правильном ответе карточка откладывается в сторону, а в случае ошибки остаётся у игрока. Побеждает тот, у кого по окончании игры оказалось меньше карточек. Прежде чем вернуть карточки преподавателю, студенты проводят работу над ошибками – прочитывают оставшиеся у них карточки ещё раз правильно. Далее выходит следующая пара игроков, и соревнование продолжается. Все остальные члены учебной группы выступают в роли активных болельщиков. Эта игра проводится при изучении орфоэпических и орфографических норм на этапе закрепления материала. По сравнению с традиционными заданиями в рамках этой темы (фронтальный опрос, выполнение письменных упражнений и т. д.) работа над

правильным произношением и написанием «проблемных» слов русского языка в форме игры проходит всегда очень оживлённо, студенты относятся к выполнению игрового задания серьёзно и ответственно, каждый игрок старается оправдать ожидания своих болельщиков.

Для повторения материала на последующих занятиях можно использовать более динамичную версию данной игры. Все студенты разбиваются по парам, карточки делятся по количеству образовавшихся пар. Все пары начинают игру одновременно по описанному выше сценарию. По завершении первого раунда игры штрафные очки (допущенные ошибки) вносятся в таблицу, пары обмениваются карточками (обмен осуществляется по часовой стрелке), начинается второй раунд и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждая пара не получит свой первый набор карточек. Штрафные очки всех раундов суммируются, и по итогам всей игры в каждой паре, а затем и во всей группе выявляется победитель, допустивший меньше всего ошибок.

### Командные игры

**Командный диктант.** Традиционный диктант превращается в увлекательную командную игру, если добавить к этому учебному упражнению элемент соревновательности и зрелищности. Для этого необходимо разделить группу на две или три команды (в зависимости от количества человек в группе и размеров доски в аудитории), построить игроков каждой команды друг за другом, чтобы они по очереди подходили к доске и записывали по одному слову под диктовку преподавателя. Справившись с заданием, игрок передаёт мел или маркер следующему игроку и занимает место в конце очереди. Важно, чтобы игроки, пишущие слова, не видели записи своих соперников. Поэтому игроков нужно располагать по разные стороны доски. Когда все слова написаны, преподаватель даёт возможность проверить написанное команде, а затем проверяет сам.

Побеждает та команда, которая допустила в диктанте меньше ошибок.

**«Своя игра».** Принцип популярной телевизионной игры активно используется нами при создании командных учебных игр. Команды поочередно выбирают на табло рубрику, а затем вопрос, на который отвечают после минутного обсуждения. Выигрывает та команда, которая даст за игру больше правильных ответов. Задача преподавателя состоит в том, чтобы создать равные по силе команды, т. к. при значительном расхождении в баллах у проигрывающей команды теряется интерес к игре. Очень важно, чтобы интрига сохранялась до последнего вопроса.

Такого рода игры нами проводятся на заключительном этапе изучения какого-либо раздела (например, «Нормы русского литературного языка», «Средства художественной выразительности» и др.) или курса в целом. Более эффективно проводить такие игры между группами одного потока, а также между командами разных университетов, что значительно повышает ответственность студентов за результат игры. Опросы по завершении состязаний показывают стопроцентную заинтересованность всех участников в такой форме контроля знаний. Студенты всегда отмечают особую доброжелательную, радостную атмосферу, царящую во время игры, несмотря на элемент состязательности, интересные, оригинальные задания. Живой интерес у студентов вызывают задания по поиску средств художественной выразительности во фрагментах современных фильмов, мультфильмов, песен, речевых ошибок в объявлениях, телепередачах, рекламных текстах, меню ресторанов и т. д.

**Дебаты.** В настоящее время командная игра «Дебаты» (публичное обсуждение проблемы с формулированием различных точек зрения) успешно используется учителями и преподавателями в образовательном процессе как интерактивная педагогическая технология, применение которой «способствует созданию устойчивой мотивации к учению, т. к. обеспечивает личную значи-

мость учебного материала для учащихся; наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность, тщательную проработку темы» [12, с. 6].

Являясь технологией интерактивного обучения, дебаты характеризуются следующими нормами:

- в совместной работе нет «актёров» и «зрителей», все – участники;
- каждый член группы заслуживает того, чтобы его выслушали не перебивая;
- следует говорить так, чтобы тебя понимали члены микрогруппы, высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации;
- цель совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точки зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме [13, с. 186].

Участники дебатов пытаются прийти к взаимопониманию, учатся уважительному отношению к оппоненту – представителю иной точки зрения, иной позиции. Для нас принципиально важно, что участники дебатов приводят аргументы в пользу своего видения проблемы, но при этом они не критикуют оппонента. В процессе дебатов у студентов развивается умение вести гармонизирующий диалог, чётко и ясно излагать собственное мнение и внимательно слушать собеседника.

Дебаты проводятся нами в рамках темы «Культура публичного обсуждения». Группа делится на команды для совместного поиска аргументов и примеров в пользу защищаемого тезиса и подготовки коллективного публичного выступления по законам убеждающей речи. Как и в случае с описанным выше состязанием «Своя игра», дебаты можно устраивать между студентами разных учебных групп и разных учебных заведений [14].

Одним из ключевых моментов дебатов является так называемый «раунд перекрёстных вопросов», в котором студенты учатся корректно задавать оппонентам вопросы

«на прояснение позиции». Верно поставленный вопрос даёт возможность «получить от оппонента дополнительные сведения, лучше понять его отношение к обсуждаемой проблеме» [12, с. 53]. В диалоге не должно быть вопросов, содержащих негативную оценку, т.к. «внутренняя агрессивность вопросов вызывает закономерную ответную агрессивность» [13, с. 207]. Важнейшим условием эффективного обсуждения проблемы является также умение внимательно выслушать оппонента, не перебивая его и не критикуя. В процессе дебатов у студентов формируется необходимый для ведения диалога навык активного слушания. По нашему глубокому убеждению, именно такое слушание, свидетельствующее об искреннем, «жизнетворящем» (Х. Ортега-и-Гассет) интересе к миру другого человека, является самой лучшей, самой прочной основой гармонизирующего диалога.

Описанные выше формы групповой работы развивают у студентов коммуникативные навыки, а также формируют востребованное сегодня умение работать в команде, достигать взаимопонимания, осознавать ценность каждого члена группы, чувствовать ответственность за результат совместной деятельности.

Важно отметить, что так как командные игры ориентированы на субъект-субъектное взаимодействие в групповой деятельности, в задачи преподавателя входит создание такой учебной ситуации, которая побуждает обучающихся к интеграции усилий, к сотрудничеству. Для этого необходимо выбирать актуальные, значимые для студентов темы и задания, а также создавать и поддерживать на занятии атмосферу доброжелательности, доверительности, непринуждённости, способствующую установлению между участниками диалога психологического контакта – «общности психического состояния, вызванной и вызывающей взаимопонимание в совместной деятельности, связанной с обоюдной заинтересованностью и доверием друг к другу сторон взаимодействия».

Именно в условиях психологического контакта, внутренними механизмами которого являются «сопереживание, сомышление, содействие», «наиболее полно проявляются все личностные свойства субъектов взаимодействия»; сам факт установления такого контакта «приносит интеллектуальное и эмоциональное удовлетворение», что отмечается всеми участниками игрового общения на этапе рефлексии [15, с. 281].

Мы уверены, что правильно организованная игра всегда способствует созданию на занятии благоприятного эмоционального фона, необходимого для успешного освоения учебного материала. В процессе учебно-игровой деятельности практически отсутствует такой коммуникативный барьер, как «инерция включённости» (В. Шепель), т.е. озабоченность слушателя иными проблемами. Во время напряжённой игры невозможно общаться в социальных сетях, пребывать в собственных мыслях и т.д. Эмоциональная и интеллектуальная сосредоточенность студентов, вовлечённых в игровую деятельность, значительно повышает эффективность учебного процесса. Важным достоинством игровых форм является то, что их можно использовать на всех этапах обучения: от введения нового материала до контроля приобретённых знаний, умений и навыков. Яркие эмоции, которые испытывают студенты в ходе игры, повышенная ответственность за её результат способствуют лучшему запоминанию учебного материала, что подтверждается контрольными тестами. Благодаря игровой форме изучаемый материал становится для студентов личностно значимым, информация переходит на уровень смысла. Кроме того, в ситуации игры проявляются скрытые ресурсы личности. Нередки случаи, когда неактивные в обычной учебной деятельности студенты в напряжённой игровой ситуации мобилизуются и дают правильные ответы, приводящие команду к победе, что способствует повышению их самооценки и возрастанию интереса к изучаемому предмету.

## Выводы

Опыт преподавания дисциплин «Русский язык и культура речи» и «Риторика» в техническом вузе показал, что игровые формы обучения обладают мощным потенциалом для решения важнейшей педагогической задачи – побуждения студентов к активной учебно-познавательной деятельности. Несмотря на элемент состязательности, присутствующий во всех описанных выше играх и способствующий мобилизации интеллектуальных и эмоциональных сил игроков, главная цель учебной игры состоит не в победе, а в обучении, которое одновременно доставляет удовольствие. Игра в данном случае выступает как способ радостного обучения, и это прекрасно осознают все участники игрового процесса.

## Литература

1. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Айрис-пресс, 2003. 496 с.
2. Шашина В.П. Методика игрового общения. Ростов н/Д: Феникс, 2005. 288 с.
3. Щенетова С.Е., Самдыков А.И. Применение игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин // Высшее образование в России. 2018. № 4. С. 127–134.
4. Курмангулов А.А., Решетникова Ю.С., Багиров Р.Н., Фролова О.И., Брынза Н.С. «Фабрика процессов» – новый формат организации образовательного процесса в высшем учебном заведении // Высшее образование в России. 2018. № 5. С. 37–41.
5. Чеботарь Ю.М. Деловые игры и кейсы как методы организации и проведения научных исследований. М.: Институт МИРБИС, 2013. 250 с.
6. Цеева Л.Х. Теория и практика игрового обучения студентов (на материале национальных игр): дис. ... канд. пед. наук. Майкоп, 1998. 264 с.
7. Соловов А.В., Меньшикова А.А. Электронное обучение: вектор развития // Высшее образование в России. 2015. № 11. С. 66–75.
8. Артемьева О.А. Общепедагогические и лингводидактические основы активизации познавательной деятельности студентов вузов при обучении иностранному языку на основе системы учебно-ролевых игр: дис. ... д-ра пед. наук. Тамбов, 1999. 509 с.
9. Пузырева Г.Е. Подготовка студентов вузов к иноязычной речевой коммуникации на основе ролевых игр: дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 2007. 199 с.
10. Титаренко Н.В. Методика организации ролевых игр проблемной направленности при дистанционном обучении иностранным языкам (на материале английского языка): дис. ... канд. пед. наук. М., 2007. 197 с.
11. Лицманенко Т.Н. Моделирование профессионально направленной подготовки юриста средствами английского языка в условиях вуза на основе учебно-ролевых игр: дис. ... канд. пед. наук. Тамбов, 2002. 202 с.
12. Светенко Т.В. Путеводитель по дебатам. М.: БОНФИ, 2001. 134 с.
13. Кортаева Е.В. Педагогические взаимодействия и технологии. М.: Academia, 2007. 256 с.
14. Гладкая Е.Ф. Дебаты как средство формирования поликультурной компетентности российских и иностранных обучающихся дальневосточного технического вуза // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. 2016. № 4. С. 147–151.
15. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Ростов н/Д: Феникс, 1997. 480 с.

Статья поступила в редакцию 24.07.18

Принята к публикации 10.09.18

## Game as a Way to Enhance Students' Cognitive Activity

*Evgeniya F. Gladkaya* – Cand. Sci. (Philology), Assoc. Prof., Foreign Languages and Intercultural Communication Department, e-mail: gladkaya7@mail.ru

Far Eastern State Transport University, Khabarovsk, Russia

Address: 47, Seryshev str., Khabarovsk, 680021, Russian Federation

**Abstract.** The article deals with the description and analysis of the teaching experience of enhancing students' cognitive activity through intellectual games-competitions (games in pairs, teamwork) in the framework of Humanities "Russian language and speech culture" and "Rhetoric" at technical

University. Special attention is paid to the description of the technology of games, pedagogical nuances that must be considered by a teacher to achieve maximum results of educational and gaming activities. On the basis of the described experience, conclusions are drawn about the rich possibilities of using games-competitions in the educational process of higher school. Properly organized game allows to create a favorable for learning emotional background and establish psychological contact between all participants of communication. In the game situation, the emotional and intellectual forces of students are mobilized. The group work develops communication and teamwork skills and the ability to achieve mutual understanding, to get the value of each member of the group. An important advantage of the game forms is that they can be used at all stages of training: from the introduction of new material to the control of acquired knowledge and skills. The emotions experienced during the game by students, increase responsibility for the result, contribute to better learning of educational material, which is confirmed by the control tests.

**Keywords:** cognitive activity, interactive forms of learning, competition, games in pairs, teamwork, debates, dialogue

**Cite as:** Gladkaya, E.F. (2018). [Game as a Way to Enhance Students' Cognitive Activity]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* = Higher Education in Russia. Vol. 27. No. 10, pp. 161-167. (In Russ., abstract in Eng.)

DOI: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2018-27-10-161-167>

### References

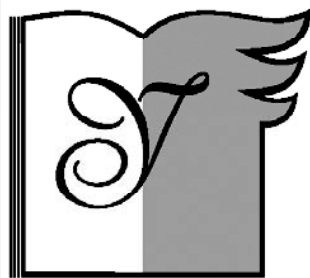
1. Kheizinga, I. (2003). *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens. Articles on the History of Culture]. Moscow: Airis-press Publ., 496 p. (In Russ.)
2. Shashina, V.P. (2003). *Metodika igrovogo obsbcheniya* [Methods of Game Communication]. Rostov-on-Don: Feniks Publ., 288 p. (In Russ.)
3. Shchepetova, S.E., Satdykov, A.I. (2018). [Application of Game Technologies in Teaching "System" Disciplines]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* = Higher Education in Russia. No. 4, pp. 127-134. (In Russ., abstract in Eng.)
4. Kurmangulov, A.A., Reshetnikova, Yu.S., Bagirov, R.N., Frolova, O.I., Brynza, N.S. (2018). ["Factory of Processes" – a New Format of Educational Process Organization in Higher Educational Institution]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* = Higher Education in Russia. No. 5, pp. 37-41. (In Russ., abstract in Eng.)
5. Chebotar', Yu.M. (2013). *Delovye igry i keisy kak metody organizatsii i provedeniya nauchnykh issledovaniy* [Business Games and Case Studies as Methods of Organizing and Conducting Scientific Research]. Moscow: Institute MIRBIS Publ., 250 p. (In Russ.)
6. Tseeva, L.Kh. (1998). *Teoriya i praktika igrovogo obucheniya studentov (na materiale natsional'nykh igr)*. Kand. Diss. [Theory and Practice of Game Training of Students (by the Material of National Games). Cand. Sci. Diss.]. Maikop, 264 p. (In Russ.)
7. Solovov, A.V., Men'shikova, A.A. (2015). [E-Learning: Vector of Development]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* = Higher Education in Russia. No. 11, pp. 66-75. (In Russ., abstract in Eng.)
8. Artem'eva, O.A. (1999). *Obsbchepedagogicheskie i lingvodidakticheskie osnovy aktivizatsii poznatel'noi deyatel'nosti studentov vuzov pri obuchenii inostrannomu yazyku na osnove sistemy uchebno-rolevykh igr*. Dokt. Diss. [General Pedagogical and Linguistic Didactic Bases Boosting Students' Cognitive Activities in Foreign Language Classes Based on the System of Educational and Role-Playing Games. Dr. Sci. Diss.]. Tambov, 509 p. (In Russ.)
9. Puzyreva, G.E. (2007). *Podgotovka studentov vuzov k inoyazychnoi recevoi kommunikatsii na osnove rolevykh igr*. Kand. Diss. [Preparation of University Students for Foreign

- Language Speech Communication Based on Role-Playing Games. Cand. Sci. Diss.]. Saratov, 199 p. (In Russ.)
10. Titarenko, N.V. (2007). *Metodika organizatsii rolevykh igr problemnoi napravlenosti pri distantsionnom obuchenii inostrannym yazykam (na materiale angliiskogo yazyka)*. Kand. Diss. [Methods of Organizing Problem-oriented Role-playing Games at Remote Training to Foreign Languages (on the example of English Language). Cand. Sci. Diss.]. Moscow, 197 p. (In Russ.)
  11. Litsmanenko, T.N. (2002). *Modelirovanie professional'no napravlennoi podgotovki yurista sredstvami angliiskogo yazyka v usloviyakh vuza na osnove uchebno-rolevykh igr*. Kand. Diss. [Modelling of the Professionally Oriented Training of a Lawyer by Means of the English Language in the Context of University-based Training and Role-playing Games. Cand. Sci. Diss.]. Tambov, 202 p. (In Russ.)
  12. Svetenko, T.V. (2001). *Putevoditel' po debatam* [A Guide to Debate]. Moscow: BONFI Publ., 134 p. (In Russ.)
  13. Korotaeva, E.V. (2007). *Pedagogicheskie vzaimodeistviya i tekhnologii* [Pedagogical Interactions and Technologies]. Moscow: Academia Publ., 256 p. (In Russ.)
  14. Gladkaya, E.F. (2016). [Debate as Means of Formation of Multicultural Competence of Russian and Foreign Students in the Far East Technical University]. *Sotsial'nye i humanitarnye nauki na Dal'nem Vostoke* [The Humanities and Social Studies in the Far East]. No. 4, pp. 147-151. (In Russ., abstract in Eng.)
  15. Zimnyaya, I.A. (1997). *Pedagogicheskaya psikhologiya* [Educational Psychology]. Rostov-on-Don: Feniks Publ., 480 p. (In Russ.)

*The paper was submitted 24.07.18*

*Accepted for publication 10.09.18*

Журнал  
"Университетское управление:  
практика и анализ"



umj.ru

Миссия журнала – совершенствование управления университетами в современных условиях на основе публикации исследований и популяризации практического опыта успешных управленческих команд.

Журнал включен Thomson Reuters совместно с Научной электронной библиотекой (eLibrary) в коллекцию российских научных журналов в составе базы данных RSCI (*Russian Science Creation Index*) на платформе *Web of Science*.

Журнал входит в базу научных российских журналов на платформе eLibrary, в обыкновенный перечень российских рецензируемых научных журналов, рекомендуемых ВАК для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук, а также в международные базы научных журналов *EBSCO Publishing*, *WorldCat*, *BASE – Bielefeld Academic Search Engine*.