

Учебные игры и азарт

[Профессор А. Горелый]

#3-4 от 17.02.2005

Что нужно для того, чтобы преподаватели поверили в полезность учебных игр и захотели вовлечь в них студентов? Очевидно, путь только один – погрузить этих преподавателей в игровую среду и дать им возможность на собственном опыте убедиться и в пользе игры, и в её привлекательности.

Аудитория, в которой проходило игровое занятие «ХПИ» (харьковская педагогическая игра) в рамках школы-семинара 3 февраля, была переполнена. Захватывающая тема занятия – «Не воспитание, а соразвитие!» (по статье доцента М.М. Красикова, опубликованной ранее в газете «Политехник»), содержащая смелые и оригинальные мысли и предложения, уже создавала интригу, активизирующую аудиторию. Преподаватели, слушатели школы-семинара, были разделены на шесть соревнующихся подгрупп. Все эти подгруппы были обеспечены ценными призами, но победители выбирали себе приз первыми.

На первом этапе игры, посвященном составлению вопросов по теме занятия, выяснилось, что далеко не все преподаватели умеют их качественно и правильно придумывать и ставить (что же тогда можно ожидать от студентов?!). А ведь вопрос – это в первую очередь задание, которое должно быть выдано точно и корректно. Выдающийся советский педагог Е.Н. Ильин говорил: «Каков вопрос, таков и ученик!». В среде преподавателей начинает появляться ажиотаж.

На втором этапе игры преподаватели одних подгрупп письменно отвечали на вопросы, поставленные другими. Оказывается, что дать полный и правильный ответ не более просто, чем поставить корректный интересный вопрос. Преподаватели почувствовали, каково бывает студентам, когда им предъявляются аналогичные требования. Ажиотаж нарастает. На третьем этапе игроки занимались рецензированием предыдущих наработок. Дело привычное, если требуется выставить балльную оценку. Но вот оценить вопрос и ответ вербально по всем требованиям оказалось совсем не просто. Тем более такая работа затруднительна учащимся, которых никогда не учили оценивать работу (свою, своих коллег или преподавателей). А ведь в производственной деятельности им такие навыки очень пригодились бы. В игре появляется азарт. Руководитель демонстративно покидает на время аудиторию, чтобы показать, что теперь его присутствие не обязательно – все увлечены только работой.

Четвертый этап – основной. Выполняется рефлексивный анализ. Все вместе обсуждают качество вопросов, ответов на них и рецензий. Относительно субъективные оценки объективизируются в процессе масштабной дискуссии. Одни хотят убедить аудитории в своих заслугах, достигнутых в игре, другие – не допустить превышения этих заслуг сверх объективного уровня. Азарт достигает апогея. Руководитель успокаивает слишком активных, иногда беря на себя роль арбитра. Ему нелегко, ведь идет поиск истины, а пути к ней не всегда этичны.

Игра заканчивается приятной процедурой – вручением призов. Благодарные слушатели

школы-семинара организуют музыкально-деятельностное шоу. Все довольны. Они не ожидали, что в ХПИ умеют успешно сочетать приятное с полезным.