

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ОСНОВЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Романова К. И.,

научный руководитель доцент, канд. пед. наук Феськова Е. В.

Сибирский федеральный университет

Институт педагогики, психологии и социологии

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. Современное общество развивается в условиях гуманизации и информатизации образования. Существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

В университете особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в учебном процессе каждого учащегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность студентов за результаты учебного труда и кроме всего этого непосредственно связаны с информационными технологиями. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра значит очень многое для студента, как для взрослого деятельность, работа, служба. Она только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Учащиеся повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Чем старше и более развиты обучаемые, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает стремление самим сделать нужные вещи. Одна из тенденций развития игры - все большая связь ее с обучением. Задача преподавателя – поддержать это стремление студента к самостоятельному стремлению учиться и помочь ему в этом.

Игра имеет большое значение в жизни учащихся и очень важно сделать так, чтобы они не потеряли интерес к ней. Так как игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для студента. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения студента для него очень важны. Как правило, общественная оценка классного коллектива значит для учащегося больше, чем мнение преподавателей или родителей, и он обычно очень чутко реагирует на дружное воздействие коллектива товарищей.

Использование интеллектуальных игр и упражнений на лентах способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению студентов.

Отсюда следует, что использование развивающих игр и упражнений является неотъемлемой частью учебного процесса.

В настоящее время не достаточно хорошо изучены условия эффективности применения на практике развивающих игр и упражнений на лентах в университетах.

Отсюда, проблема исследования, каковы условия эффективного применения интеллектуальных игр и упражнений на лентах в высших учебных заведениях.

Необходимо изучить влияние игровой деятельности студентов на развитие их познавательной активности.

Игра имеет большое значение в жизни учащихся и очень важно сделать так, чтобы они не потеряли интерес к ней. Так как игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для студента. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения студента для него очень важны. Как правило, общественная оценка классного коллектива значит для учащегося больше, чем мнение преподавателей или родителей, и он обычно очень чутко реагирует на дружное воздействие коллектива товарищей.

Выделяют несколько уровней познавательной активности.

1. Воспроизводящая активность. Характеризуется стремлением учащегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу. Этот уровень отличается неустойчивостью волевых усилий школьника, отсутствием у учащихся интереса к углублению знаний, отсутствие вопросов типа: «Почему?»

2. Интерпретирующая активность. Характеризуется стремлением учащегося к выявлению смысла изучаемого содержания, стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях.

Характерный показатель: большая устойчивость волевых усилий, которая проявляется в том, что учащийся стремится довести начатое дело до конца, при затруднении не отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения.

3. Творческая активность. Характеризуется интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ.

Характерная особенность - проявление высоких волевых качеств учащегося, упорство и настойчивость в достижении цели, широкие и стойкие познавательные интересы. Данный уровень активности обеспечивается возбуждением высокой степени рассогласования между тем, что учащийся знал, что уже встречалось в его опыте и новой информацией, новым явлением. Активность, как качество деятельности личности, является неотъемлемым условием и показателем реализации любого принципа обучения.

Использование интеллектуальных игр и упражнений на уроках способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению студентов.

На основе выше сказанного можно сделать вывод о необходимости методического и технического обеспечения, которое бы соответствовало современным требованиям, и влияло на развитие познавательной активности студентов. На начальном этапе планируется рассмотреть игры с точки зрения классификации теории игр. В дальнейшем, итогом данного исследования будет создание информационно-технологического обеспечения направленного на развитие познавательной активности.