

На правах рукописи

БИЗЯЕВА СВЕТЛАНА АЛЕКСАНДРОВНА

**ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ
КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО
ИНТЕРЕСА СТУДЕНТОВ**

13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования
13.00.08 – теория и методика профессионального образования

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Ярославль
2007

Работа выполнена на кафедре педагогических технологий
ГОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический
университет имени К. Д. Ушинского»

Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор
Демин Виктор Михайлович

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук, профессор
Волохов Алексей Васильевич;

кандидат педагогических наук
Родонова Светлана Юрьевна

Ведущая организация: ГОУ ДПО «Академия повышения
квалификации и профессиональной
переподготовки работников
образования»

Защита состоится _____ 2007 года в _____ на
заседании диссертационного совета Д 212.307.01 по защите
диссертаций на соискание ученой степени доктора педагогических
наук при ГОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический
университет им. К. Д. Ушинского» в помещении 7-го учебного здания
по адресу: 150000, г. Ярославль, Которосльская наб., д.46в, ауд. 506.

Отзывы на автореферат присылать по адресу: 150000, г. Ярославль,
ул. Республиканская, д. 108.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГОУ ВПО
«Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д.
Ушинского».

Автореферат разослан «_____» _____ 2007 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета

С. Л. Паладьев

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Современные требования к подготовке будущих специалистов выдвигают совершенно новые задачи по формированию прежде всего мотивационно-ценностной сферы обучаемого, в которой приоритетное место занимает развитие их познавательного интереса.

Различные аспекты проблемы развития познавательного интереса исследованы Ю. К. Бабанским, В. Ф. Башариным, Л. И. Божович, В.Б.Бондаревским, Л.С.Выготским, В.Г. Ивановым, А.Н.Леонтьевым, И.Я.Лернером, В.Н. Максимовой, А.К.Марковой, С. Л. Рубинштейном, Ф. К. Савиной, Г. И. Щукиной и др.

Существующие исследования и публикации позволяют всесторонне подойти к анализу интересов студентов. Вместе с тем, новые условия и специфика подготовки будущего специалиста требуют проведения специальных исследований в области проблемы развития их познавательного интереса.

Поиск наиболее эффективных приемов, средств и методов в обучении, способствующих развитию интереса учащихся, открыл дорогу интерактивным формам и методам обучения и, в частности, игровому, который в настоящее время стал чрезвычайно популярным. Об этом свидетельствует множество публикаций, появившихся в научно-методической литературе и педагогической печати, а также ряд диссертационных исследований: Е. С. Аргустянец, Т.А.Китайгородской, К.Г.Ксенофоновой, А.А.Леонтьева, А.В.Петровского, Т. В. Роговой, Н. Н. Страздас, В. П. Феофиловой, Ф. И. Шаовой, А. Д. Швейцера, И. Ю. Шехтер и др.

Возможности игровых форм и методов прежде всего базируются на их многофункциональности: единство теории и практики, повышение мотивации к самоопределению, самоорганизации, саморазвитию личности, формирование социального интеллекта и опыта, развитие познавательных интересов, что связано с умением слышать другую точку зрения, вести дискуссию, отстаивать и защищать свою позицию, конструктивно разрешать конфликтные ситуации. В результате использования игровых форм и методов формируется в общении субъект-субъектный подход против субъект-объектного, манипулятивного.

Сегодня в процессе развития и распространения игровых форм интерактивного обучения наметились серьезные недостатки: слабая разработанность теоретических основ использования игровых форм

интерактивного обучения; отсутствие исследований эффективности влияния игровых форм интерактивного обучения на развитие познавательного интереса; недостаточное методическое обеспечение применения игровых форм интерактивного обучения; отсутствие комплексного использования различных игровых форм интерактивного обучения в органическом сочетании с традиционными; слабое включение преподавателей в интерактивное обучение.

В связи с этим возникают следующие *противоречия*:

- между общественной потребностью в новых субъектно-субъектных отношениях и их несформированностью в условиях среднего профессионального образования;

- между высоким уровнем педагогических задач и слабой мотивацией к обучению у студентов;

- между большим количеством учебной информации и невысокой эффективностью ее усвоения;

- между важностью для современного общества решения проблемы развития познавательного интереса учащихся при помощи применения игровых форм интерактивного обучения и неразработанностью педагогических условий развития познавательного интереса игровыми формами обучения;

- между потребностью преподавателей колледжа в применении игровых форм интерактивного обучения с целью развития познавательного интереса, с одной стороны, и отсутствием теоретического обоснования методики, условий применения игровых форм обучения, с другой стороны.

Эти противоречия определили **проблему исследования**: каково влияние игровых форм интерактивного обучения на развитие познавательного интереса студентов?

Актуальность и недостаточная разработанность указанной проблемы в педагогической науке определили выбор темы исследования: *«Игровые формы интерактивного обучения как средство развития познавательного интереса студентов»*.

Объект исследования: процесс интерактивного обучения.

Предмет исследования: игровые формы интерактивного обучения.

Цель исследования: на основе всестороннего анализа интерактивного обучения определить методику применения игровых форм и экспериментально проверить эффективность влияния игровых форм на развитие познавательного интереса студентов.

Гипотеза исследования. В связи с использованием игровых форм интерактивного обучения развитие познавательного интереса студентов станет эффективным, если будут выполнены следующие условия:

- определены особенности познавательного интереса студентов, с учетом которых разработаны модель и технология его развития на основе активного участия субъектов обучения в образовательном процессе;
- выделены и учтены факторы, положительно и отрицательно влияющие на развитие познавательного интереса студентов;
- выявлены педагогические условия, способствующие развитию познавательного интереса студентов в результате использования игровых форм интерактивного обучения;
- определена методика и технология применения игровых форм интерактивного обучения как средства развития познавательного интереса студентов;
- выявлена специфика организации и применения интерактивной игры, направленной на развитие познавательного интереса студентов;
- применен комплекс интерактивных игр с различными уровнями сложности.

В связи с выдвинутой гипотезой в исследовании предстояло решить следующие **задачи исследования:**

1. Определить теоретические основания проблемы развития познавательного интереса студентов.
2. Выявить и экспериментально проверить на практике педагогические условия, способствующие развитию познавательного интереса студентов при помощи использования игровых форм обучения.
3. Определить методику применения комплекса интерактивных игр.
4. Выявить основы технологии игровых форм интерактивного обучения.
5. Уточнить специфику организации и проведения интерактивной игры.
6. Разработать комплекс интерактивных игр, направленный на развитие познавательного интереса студентов (на примере изучения гуманитарных дисциплин).

Теоретико-методологической основой исследования являются следующие научные теории, идеи и концепции: развитие профессионального образования России в условиях реформы образования (В. М. Демин, М. И. Рожков и др.); научные основы оптимизации педагогического процесса (Ю. К. Бабанский, М. М. Поташник и др.); теории личностно-ориентированного направления в обучении (Г. М. Анохина, Б. Г. Ананьев, Л. С. Выготский и др.); технологии развивающего обучения (В. В. Давыдов, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Л. В. Занков, Д. Б. Эльконин и др.); концепции демократизации и гуманизации образования (Ш. А. Амонашвили, И. А. Зимняя, В. А. Сластенин).

Для решения поставленных задач в соответствии с его целями применялись следующие **методы исследования**: теоретические – изучение, отбор и систематизация педагогических, психологических и философских материалов по данной проблеме, включающих анализ и прогноз по результатам исследования, выстраивание учебного процесса; эмпирические – наблюдение, мониторинг, констатирующий, сравнительный и формирующий эксперимент; диагностические – анкетирование, беседа, тестирование, рейтинг.

Организация и основные этапы исследования. Исследование осуществлялось в три этапа.

1 этап (2003-2004 гг.). Организационно-подготовительный. Он связан с изучением и анализом основ данной проблемы в области педагогики, психологии и философии. Определялись цели, рабочая гипотеза, конкретизировались задачи исследования, концептуальные подходы к разработке темы. Разрабатывался методологический аппарат, накапливался личный опыт в использовании игровых форм интерактивного обучения в преподавании гуманитарных дисциплин, выявлялись педагогические условия развития познавательного интереса студентов. Проходила разработка экспериментальных материалов для констатирующего и формирующего экспериментов.

2 этап (2004-2006 гг.). Опытно-экспериментальный. Проведение констатирующего, сравнительного и формирующего экспериментов, а также анализ их результатов. Осуществление программы занятий по дисциплинам гуманитарного цикла с использованием игровых форм интерактивного обучения, направленной на развитие познавательного интереса студентов; выявлялись факторы, положительно и отрицательно влияющие на развитие познавательного интереса студентов; разрабатывалась модель развития их познавательного интереса.

3 этап (2006-2007 гг.). *Заключительно-обобщающий.* Систематизация исследовательских материалов, обобщение результатов работы, анализ и уточнение выводов формирующего эксперимента.

Достоверность и обоснованность научных положений, выводов и результатов исследования обеспечены методологической позицией; использованием комплекса теоретических и экспериментальных методов, адекватных цели, задачам и этапам научно-исследовательской работы; апробацией теоретических разработок и практических рекомендаций на практике, статистической обработкой данных, подтверждающих правильность выдвинутой гипотезы.

Научная новизна и теоретическая значимость исследования заключается в том, что

- разработаны критерии определения уровней сформированности познавательного интереса студентов: познавательно-деятельностный, волевой, эмоциональный;
- дополнен компонентный состав структуры познавательного интереса студентов: эмоциональный, мотивационный, интеллектуальный, содержательно-операционный и волевой компонент;
- выделены факторы, положительно и отрицательно влияющие на развитие познавательного интереса студентов;
- выявлены педагогические условия развития познавательного интереса при помощи использования игровых форм обучения;
- определена и экспериментально апробирована методика применения комплекса интерактивных игр при изучении гуманитарных дисциплин;
- уточнена специфика организации и проведения игры как формы интерактивного обучения;
- в сотрудничестве со студентами составлен и экспериментально проверен комплекс интерактивных игр, направленный на развитие познавательного интереса студентов (на примере изучения гуманитарных дисциплин в колледже).

Практическая значимость исследования заключается:

- в разработке методических рекомендаций по применению интерактивных игр с целью развития познавательного интереса студентов к изучению гуманитарных дисциплин, которые могут быть использованы другими учебными учреждениями;

- в определении методики применения комплекса интерактивных игр при изучении гуманитарных дисциплин, которая может быть использована преподавателями гуманитарных дисциплин не только в среднем профессиональном учреждении, но и в старших классах средних общеобразовательных школ;
- в уточнении специфики организации и проведении интерактивной игры, рассчитанной на эффективную подготовку преподавателей гуманитарных дисциплин;
- в сотрудничестве со студентами разработан комплекс интерактивных игр с разными уровнями сложности, который направлен на развитие познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин.

Личный вклад автора в исследование заключается в определении методики применения комплекса интерактивных игр, направленной на развитие познавательного интереса студентов; в уточнении основ технологии игровых форм обучения и специфики организации и применения интерактивной игры в процессе обучения гуманитарным дисциплинам; в выявлении педагогических условий развития познавательного интереса средствами игровых форм обучения.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Методика применения комплекса интерактивных игр, направленная на развитие познавательного интереса студентов, включает постановку учебно-игрового задания перед изучением нового материала, организацию самостоятельной работы учащихся по выполнению учебно-игрового задания при изучении учебного материала, применение полученных учащимися знаний на заключительном этапе.
2. Основы технологии игровых форм обучения опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении: переориентации сознания учащегося с обезличенного, общественного на сугубо личное, социально важное развитие; свобода выбора, свобода участия, создание равных возможностей в развитии; приоритетная организация учебного процесса и его содержания на общее развитие учащихся.
3. Специфика организации и применения интерактивной игры, направленной на развитие познавательного интереса студентов, состоит из следующих этапов: этап подготовки (разработка игры,

ввод в игру), этап проведения (групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия), этап анализа и обобщения.

4. К педагогическим условиям развития познавательного интереса в процессе применения игровых форм обучения относятся разработка и реализация педагогической модели развития познавательного интереса студентов в процессе применения игровых форм обучения, включающая диагностический, целевой, содержательный и процессуальный компоненты; обеспечение технологических подходов к развитию познавательного интереса студентов в процессе применения игровых форм обучения (диагностическая работа по определению уровня сформированности познавательного интереса студентов); осуществление мониторинга результативности развития познавательного интереса студентов в процессе применения игровых форм обучения.

Апробация и внедрение результатов исследования. О результатах исследования сообщалось на различных научно-практических конференциях: «Новые информационные технологии обучения и их эффективность», «Подготовка конкурентноспособных и профессионально-мобильных специалистов в условиях колледжа», «Научно-исследовательская работа в колледже как основное направление инновационной деятельности» (Красногорск, 2002, 2004, 2005); совместной конференции «Педагогические слагаемые повышения качества подготовки современных специалистов» (Красногорск, Московский технический колледж и КОЭК, 2006); междисциплинарной конференции аспирантов и соискателей «Философия современного образования и научная педагогическая мысль: от исследований к практике» (Москва, Академия повышения квалификации и переподготовки работников образования, 2007); на Хельсинкском международном российско-финском семинаре руководителей учебных заведений профессионального образования «Приоритетные принципы и технологии современной системы профессионального образования в контексте формирования единого европейского образовательного пространства» (Финляндия-Швеция, 2007); на педагогических семинарах «Школа молодого педагога» (Красногорск, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007); путем публикаций статей в журналах «Специалист», «Среднее профессиональное образование», «Высшее образование сегодня», в «сборнике материалов X междисциплинарной научно-практической конференции аспирантов и соискателей. АПК и ПРО: «Философия

современного образования и научная педагогическая мысль: от исследований к практике».

Основное содержание диссертации отражено в 16 публикациях автора.

Результаты исследования применялись в учебном процессе государственного образовательного учреждения среднего профессионального образования Красногорского оптико-электронного колледжа и Международном лицее информатики, экономики и права (г. Красногорск).

Структура диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность выбранной темы, выделяются объект и предмет исследования, сформулированы его цель и гипотеза, в соответствии с которыми намечены задачи данной работы. Формулируются основные положения, выносимые на защиту, отмечается научная новизна и практическая ценность исследования, а также дается информация об апробации основных его положений и результатах.

В **первой главе** - «**Теоретическое обоснование игровых форм интерактивного обучения как средство развития познавательного интереса студентов**» - осмысливается сущность понятий «интерактивное обучение», «познавательный интерес», «игровые формы обучения». Выделяются отличительные признаки интерактивного обучения от традиционного; рассматриваются дидактические возможности игровых форм и их влияние на развитие познавательного интереса студентов. Анализируется опыт использования игровых форм и проблемы, связанные с их применением в процесс обучения с целью развития познавательного интереса, при этом отмечается недостаточная изученность существующих игровых форм интерактивного обучения и их неэффективное использование в процессе обучения в среднем профессиональном учреждении.

Практический опыт преподавания в колледже, наблюдения и организация экспериментальной работы показывают, что если среди мотивов, побуждающих обучающегося к учебной деятельности, не присутствует познавательный интерес, то результаты становятся малоэффективными, утрачивается стремление к познанию нового.

Даже такой сильный мотив, как овладение навыками будущей профессии, оказывается недостаточным, если у студента отсутствует познавательный интерес к избранной области знаний.

На основе анализа и обобщений определений, предлагаемых различными авторами, мы в своем исследовании придерживаемся подхода к развитию познавательного интереса учащихся, в котором акцент переносится на методы обучения. В качестве основного условия, определяющего познавательный интерес учащихся, мы рассматриваем систему методических приемов со стороны педагога, активизирующих учебную деятельность учащихся, где методический прием — это конкретный способ организации деятельности обучаемых, учебных действий студента.

Таким образом, анализ сущности познавательного интереса, его значения в учебном процессе позволяет сделать вывод о том, что познавательный интерес — это интерес к учебной деятельности, к процессу приобретения знаний. Возникновение познавательного интереса зависит от уровня развития личности учащегося, его опыта, знаний, той среды, в которой обучающийся осуществляет учебную деятельность, в том числе и от способа подачи учебного материала педагогом.

Современное образование использует различные методы, средства, формы активной педагогики, получившие название «интерактивное обучение». Оно организовано на прямом взаимодействии обучаемых с учебным окружением, на собственном опыте участников. Традиционное обучение основано на положении педагога в качестве субъекта, а учащегося — объекта педагогического процесса. В концепции интерактивного обучения это положение заменяется представлением об учащемся как о субъекте своей учебной деятельности. По сравнению с традиционным обучением, в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и учащегося: активность педагога уступает место активности учащегося, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Интерактивные формы и методы обучения представляют собой комплекс педагогических технологий и приемов, который располагает большим количеством вариантов формирования познавательного интереса студентов.

Мы считаем, что основным признаком интерактивного обучения является организация взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных игр, преобладание активной деятельности учащихся по изучению и усвоению новых знаний.

Вторая глава - «Методика применения игровых форм интерактивного обучения как средство развития познавательного интереса студентов (на примере изучения гуманитарных дисциплин)» - посвящена вопросам разработки комплекса интерактивных игр по гуманитарным дисциплинам и введению его в учебный процесс, а также выявлению педагогических условий развития познавательного интереса при помощи использования игровых форм обучения.

В контексте обучения студенческой молодежи целесообразно говорить, по крайней мере, о двух аспектах игровых форм. С одной стороны, это активное взаимодействие преподавателя и студента, студента и студента, целостной студенческой группы в процессе освоения профессионально-предметного знания с целью повышения его эффективности как дидактическое средство формирования творческого и профессионального мышления и личности. С другой стороны, – это обучение навыкам социально-психологического взаимодействия, воспитание коммуникативной культуры личности, умения жить среди людей.

В результате в нашем исследовании было задействовано около 70 различных игр, которые носят достаточно универсальный характер относительно курса русского языка и литературы, культуры речи, иностранного языка, истории и могут быть использованы для любого другого предмета с учетом подбора соответствующего курса дисциплины материала.

В ходе исследования мы определили функции интерактивных игр при постановке учебно-познавательного задания, при устном изложении материала, при использовании наглядности и в практической работе учащихся. В результате были выявлены методические возможности включения игровой деятельности в процесс обучения гуманитарным дисциплинам.

Хотя в методике преподавания гуманитарных дисциплин еще не принято окончательного решения по вопросу классификации игр, нам представляется, что может быть принят следующий подход *по нескольким признакам*:

- по функционально-целевому назначению;
- по времени проведения;

- по структурно-композиционному построению.

По *функционально-целевому* назначению игры в сфере названной деятельности бывают диагностические, ролевые, контрольные, деловые, развивающие, познавательные и т. д.

По *времени проведения* можно выделить игры большие (4 часа и более), средние (2-3 часа), малые (1 час) и мини-игры (до 1 часа).

По *структурно-композиционному построению* игры могут быть с жестко запрограммированным и с адаптивным построением.

С учетом сочетания названных признаков игры можно классифицировать по обобщенному признаку следующим образом:

- фрагментарные игры, когда в основе каждого фрагмента игры лежит решение одной педагогической задачи, связанной с конкретным элементом учебного материала;
- целостно-тематические игры, которые связаны с решением нескольких педагогических задач по теме;
- комплексные игры, в которых сочетается репродуктивная и продуктивная деятельность студентов и решается комплекс образовательных, воспитывающих и развивающих задач.

В результате теоретического поиска и опытной работы мы выявили следующую методику применения игр в процессе изучения гуманитарных дисциплин с целью развития познавательного интереса студентов:

- постановка учебно-игрового задания перед изучением нового материала;
- организация самостоятельной работы учащихся по выполнению учебно-игрового задания при изучении учебного материала;
- применение полученных учащимися знаний в ходе кульминации и заключительного этапа игры.

Игры должны иметь четкую педагогическую цель; их содержание и правила должны соответствовать возрастным особенностям участников, иначе они будут недоступными для понимания и не дадут необходимого результата.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. В играх осуществляются *цели* нескольких уровней, взаимосвязанных между собой:

- *дидактические* (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков);

- *воспитывающие* (воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности);
- *развивающие* (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии; умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности);
- *социализирующие* (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; обучение общению; психотерапия).

В учебном процессе мы применяли различные виды интерактивных игр: деловые, ролевые, дидактические и комплексные. В результате экспериментальной работы нами определена специфика применения игры; выделены этапы организации и проведения игры, направленной на развитие познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин в колледже:

- *этап подготовки игры* включает в себя разработку игры (разработка сценария, план игры, общее описание игры, инструктаж, подготовка материального обеспечения) и ввод учебной группы в игру (постановка цели, регламент и правила игры, распределение ролей, формирование групп, консультации);
- *этап проведения игры* подразделяется на групповую работу над заданием (работа с источниками информации, работа с игротехником) и межгрупповую дискуссию (выступление групп, защита результатов, работа экспертов);
- *этап анализа и обобщения* – вывод из игры (анализ, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации).

К каждому этапу организации и проведения игры нами определены конкретные методические рекомендации.

В ходе исследования нами были выделены основные факторы, формирующие познавательный интерес студентов к изучению гуманитарных дисциплин, которые необходимо учитывать в процессе проведения интерактивных игр:

1. **Профессиональный интерес.** По данным многочисленных исследований, профессиональная направленность является основной в системе мотивации студентов на протяжении всего срока обучения.
2. **Творческий характер учебно-познавательной деятельности.**

3. Состязательность, игровой характер проведения занятий.

4. Эмоциональное воздействие.

После проведения комплекса интерактивных игр нами были отмечены следующие *результаты* учебной деятельности студентов:

- умение отбирать нужную информацию;
- работа с различными источниками информации (учебной, художественной, исторической, публицистической, документальной литературой);
- правильное составление заявки на литературу, работа с каталогами;
- библиографическое описание книги, журнала, статьи;
- умение защищать и отстаивать (аргументировать) свою позицию, точку зрения;
- участие в дискуссии, умение вести диалог по-деловому и в конкретной форме;
- сформированные артистические способности учащихся, их умение заинтересовывать слушателей той или иной проблемой, которую они излагают;
- умение грамотно, лаконично и ясно задать вопрос;
- стойкий познавательный интерес.

Комплекс критериев сформированности познавательного интереса учащихся включает в себя *познавательно-деятельностный, волевой и эмоциональный критерии*. Каждый из обозначенных критериев раскрывается через ряд показателей, отражающих наблюдаемые и фиксируемые их характеристики (интеллектуальная активность, обращенность интереса к объектам познания, волевые и эмоциональные проявления).

Опираясь на данные критерии и показатели, мы уточнили уровни сформированности познавательного интереса студентов в результате применения комплекса игр на занятиях гуманитарного цикла:

- высокий уровень: *познавательно-деятельностный критерий* (познавательная активность, интерес учащихся к сущности явлений и процессов, интенсивная творческая самостоятельная деятельность учащегося, посвящение студентом свободного времени предмету интереса); *волевой критерий* (самостоятельное преодоление студентом познавательных затруднений, сосредоточенность внимания учащегося); *эмоциональный критерий* (активное проявление студентом положительных эмоций);
- средний уровень: *познавательно-деятельностный критерий* (познавательная активность студента требует побуждений педагога;

интерес учащегося к накоплению информации, фактов; постижение учащимся сущности познания только при помощи преподавателя; зависимость самостоятельности действий учащегося от эмоциональных побуждений; эпизодические занятия студента предметом интереса в свободное время); *волевой критерий* (ожидание учащимся помощи при познавательных затруднениях, ситуативная сосредоточенность внимания учащегося); *эмоциональный критерий* (эпизодическое проявление студентом положительных эмоций);

- *низкий уровень: познавательно-деятельностный критерий* (познавательная инертность учащегося; ситуативный интерес учащегося к внешней стороне явлений, к занимательным фактам; мнимая самостоятельность его действий; отсутствие у студента интереса к познавательной деятельности в свободное время); *волевой критерий* (полная бездеятельность учащегося при затруднениях; несосредоточенность внимания учащегося); *эмоциональный критерий* (эпизодическое проявление студентом положительных эмоций).

Под формированием познавательного интереса в результате применения комплекса игр мы понимаем поэтапное продвижение студентов от низкого уровня сформированности познавательного интереса к среднему и высокому уровням.

На основе анализа научной литературы и собственного исследования (анкетирования, интервьюирования, ранжирования) в результате применения комплекса интерактивных игр нами выделены факторы, *положительно* влияющие на развитие познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин:

- *психологические* (положительная эмоциональная атмосфера обучения, благоприятное общение в учебном процессе, волевые усилия учащихся к преодолению познавательного затруднения, возрастные особенности учащихся, а также склонности, способности и др.);

- *образовательные* (содержание учебного материала, теории, законы, интересные факты науки и др.);

- *процессуальные* (формы и методы работы преподавателя со студентами и др.);

- *социальные* (влияние на учащихся родителей, друзей, средств массовой информации, знакомства со специалистами, работающими в определенной сфере, и др.).

В процессе исследования нами выделены и факторы, *отрицательно* влияющие на формирование познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин:

- *психологические* (неумение студента преодолевать трудности познавательной деятельности; личностные качества преподавателя и др.);
- *образовательные* (большой объем учебного материала, необходимого для усвоения учащимися, и др.);
- *процессуальные* (однообразие образовательного процесса; оторванность процесса познания от практического применения и др.);
- *социальные* (авторитарная позиция родителей, товарищей и др.).

Формирование и развитие познавательного интереса студентов проходит три последовательных этапа: ситуативный интерес, научно-теоретический интерес и познавательная потребность. Последовательность этих этапов отражена в разработанной нами педагогической модели формирования познавательного интереса студентов средствами интерактивных игр в процессе изучения гуманитарных дисциплин.

Для каждого этапа нами определены цели, задачи, содержание деятельности субъектов воспитательно-образовательного процесса, формы, методы и средства развития познавательного интереса студентов в процессе использования игрового комплекса.

В течение эксперимента мы опирались на основные принципы формирования и развития познавательного интереса учащихся: максимальная опора на активную мыслительную деятельность учащихся; осуществление учебного процесса на оптимальном уровне развития учащихся; создание положительной эмоциональной атмосферы обучения; использование дифференцированного, лично-ориентированного и интегрированного подходов к организации обучения.

В ходе исследования нами определены технологические подходы к формированию и развитию познавательного интереса студентов к изучению гуманитарных дисциплин в процессе использования комплекса интерактивных игр. К ним относятся диагностическая работа по определению уровней сформированности познавательного интереса студентов; включение учащихся в учебную деятельность; обеспечение их дидактическим комплексом по формированию познавательного интереса студентов; создание познавательной карты для каждого учащегося экспериментальной группы; мониторинг успешности исследуемого процесса.

Проведенное исследование подтвердило, что введение комплекса интерактивных игр в образовательный процесс и применение определенных нами технологических подходов приводит к развитию

познавательного интереса студентов в процессе обучения гуманитарным дисциплинам.

В течение экспериментальной работы и по ее завершении нами проводился мониторинг уровня сформированности познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин. Работа в экспериментальной группе (далее ЭГ) строилась в соответствии с разработанной нами педагогической моделью формирования и развития познавательного интереса студентов при использовании комплекса интерактивных игр в учебном процессе. Результативность экспериментальной работы подтверждена позитивной динамикой сформированности познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин (см. табл.1). В целом в ЭГ количество учащихся с высоким уровнем сформированности познавательного интереса возросло с 1,6 % до 22,5 % (в 14 раз).

Таблица 1

Данные мониторинга об уровнях сформированности познавательного интереса студентов в ЭГ (n = 77 учащихся) (в %)

Уровень познавательного интереса	Исходный уровень			Контрольный уровень		
	ЭГ1	ЭГ2	Итого	ЭГ1	ЭГ2	Итого
Низкий	50	40	45	18	26	22
Средний	50	56,7	53,3	62	49	55,5
Высокий	0	3,3	1,6	20	25	22,5

Для сравнения приведем данные мониторинга об уровнях сформированности познавательного интереса студентов в контрольной группе (далее КГ), в которой учебный процесс основывался на традиционной методике (см. табл.2).

Осуществление мониторинга результативности формирования познавательного интереса студентов при помощи применения комплекса интерактивных игр в процессе изучения гуманитарных дисциплин позволяет утверждать, что разработанные и реализованные нами педагогические условия способствуют эффективному формированию и развитию познавательного интереса.

Таблица 2

Данные мониторинга об уровнях сформированности познавательного интереса студентов КГ (n = 66 учащихся) (в %)

Уровень познавательного интереса	Исходный уровень			Контрольный уровень		
	КГ ₁	КГ ₂	Итого	КГ ₁	КГ ₂	Итого
Низкий	27,5	47,8	37,6	29,5	45,4	37,4
Средний	68	52	60	9,5	54,4	61,9
Высокий	4,5	0	2,2	1	0,2	0,6

В начале эксперимента у студентов КГ и ЭГ преобладала сформированность знаний на низком и среднем уровнях. После окончания эксперимента в КГ и ЭГ были проведены три контрольные работы по дисциплинам гуманитарного цикла. В КГ занятия строились с применением традиционных форм и методов обучения, в ЭГ – с использованием игровых форм обучения (деловых, ролевых, дидактических и комплексных игр, вошедших в комплекс). По результатам контрольных работ в ЭГ прослеживается тенденция к увеличению доли студентов с высоким уровнем знаний (на 19,4%) и уменьшению доли студентов, имеющих низкий уровень знаний (на 25%). В КГ увеличилась доля студентов с низким уровнем знаний (на 2,9%), хотя немного увеличилась доля студентов с высоким уровнем знаний (на 3%), но уменьшилась доля студентов, имевших средний уровень знаний (на 5,9%) (см. табл. 3).

Результаты исследования показали, что применение комплекса интерактивных игр повышает качество знаний, формирует новые межличностные отношения, повышает познавательный интерес к изучению гуманитарных дисциплин.

Таблица

3

Уровни знаний студентов до и после эксперимента в КГ и ЭГ

Уровень знаний	До эксперимента		После эксперимента	
	ЭГ (%)	КГ (%)	ЭГ (%)	КГ (%)
Высокий	13,9	8,8	33,3	11,8
Средний	44,4	50,0	50,0	44,1

Низкий	41,7	41,2	16,7	44,1
--------	------	------	------	------

В **заключении** подтвердилась наша гипотеза, решены поставленные задачи и получены следующие *результаты и выводы*: *определены* теоретические основания проблемы формирования и развития познавательного интереса студентов, его компоненты (эмоциональный, мотивационный, интеллектуальный, содержательно-операционный, волевой); *выделены* факторы, положительно и отрицательно влияющие на развитие познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин с использованием игровых форм обучения (психологические, образовательные, процессуальные, социальные); *выявлены и экспериментально проверены* педагогические условия, способствующие развитию познавательного интереса студентов при помощи игровых форм обучения в процессе изучения гуманитарных дисциплин; *уточнена* сущность игровых форм интерактивного обучения и *определена* классификация интерактивных игр по различным основаниям (по дидактическим функциям, по диапазону умений студентов, по охвату учащихся, по степени внешней активности, по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по объему используемого материала, по игровой среде); *определены* основы технологии игровых форм обучения и специфика организации и проведения интерактивной игры (четкость цели, реалистичность предмета игры, доступность дидактических материалов, лаконичность правил игры, организация рефлексии); их учет позволяет организовать игру, направленную на развитие познавательного интереса студентов; *разработан* комплекс деловых, ролевых, дидактических игр, который может быть использован в учреждениях дополнительного образования, при обучении студентов педвузов, на курсах повышения квалификации педагогических работников, в котором учтены основные педагогические требования к организации и проведению игры, а также методические рекомендации к созданию игр включают разработку целей, содержания и классификации игр, описание структуры игры; методов и форм учебной деятельности студентов, разработку совокупности требований, предъявляемых к организации и проведению игры.

Проведенный педагогический эксперимент показал эффективность разработанной методики применения комплекса интерактивных игр, направленной на развитие познавательного интереса студентов в процессе изучения гуманитарных дисциплин. Результаты эксперимента подтвердили эффективность выдвинутой гипотезы.

Дальнейшее решение проблемы разработки методики использования комплекса игр, применяемых для развития познавательного интереса студентов при изучении гуманитарных дисциплин в среднем профессиональном учреждении, может заключаться в совершенствовании комплекса игровых форм, а также выявлении влияния игры на другие аспекты развития личности. В процессе исследования выявилась необходимость специальной подготовки педагогических кадров по использованию игровых форм и методов.

Проведенное исследование не исчерпывает всех аспектов проблемы формирования и развития познавательного интереса студентов при помощи игровых форм обучения в процессе изучения гуманитарных дисциплин. Накопленный теоретический и практический материал требует развития и уточнения. Дальнейшее развитие и углубление исследуемой проблемы может быть связано с совершенствованием технологических подходов к формированию познавательного интереса студентов, поиском возможностей для внедрения зарубежного опыта, совершенствованием подготовки педагогических кадров.

Основные результаты исследования отражены в следующих публикациях автора:

1. Бизяева, С. А. Применение информационных технологий в преподавании русского языка и литературы [Текст]//Новые информационные технологии обучения и их эффективность: материалы научно-практической конференции. - Красногорск, 2002. – 0,3 п.л.
2. Бизяева, С.А. Использование компьютерных программ в преподавании русского языка [Текст]. - Красногорск, 2003. – 0,9 п.л.
3. Бизяева, С.А. Формирование активности личности в учебном процессе [Текст]//Подготовка конкурентноспособных и профессионально-мобильных специалистов в условиях колледжа: материалы научно-практической конференции. - Красногорск, 2004. – 0,1 п.л.

4. Бизяева, С.А. Интерактивные методы обучения в среднем профессиональном образовании [Текст]//Научно-исследовательская работа в колледже как основное направление инновационной деятельности: материалы научно-практической конференции. - Красногорск, 2005. – 0,3 п.л.
5. Бизяева, С.А. Практические подходы к преподаванию русского языка в колледже [Текст] // Траектория успеха: сборник статей. – М., 2005. - 0,6 п. л.
6. Бизяева, С.А. Игра как способ интерактивного обучения, формирующая коммуникативные качества студентов [Текст]. - Красногорск, 2006. – 2,3 п.л.
7. Бизяева, С.А. Интерактивные дидактические игры по гуманитарным дисциплинам [Текст]//Специалист. - 2007. - №5. – 0,2 п.л.
8. Бизяева, С.А. Возможности дидактических игр в развитии познавательных интересов личности в современном образовании [Текст]//Специалист. - 2007. - №5. – 0,1 п.л.
9. Бизяева, С.А. Как сделать так, чтобы урок стал интересным? [Текст] // Специалист. – 2007. - №5. – 0,1п.л.
10. Бизяева, С.А. Воспитание активной жизненной позиции студентов средствами интерактивных методов обучения [Текст]//Философия современного образования и научная педагогическая мысль (от исследований к практике): материалы X Междисциплинарной научно-практической конференции аспирантов и соискателей. – М., 2007. – 0,2 п.л.
11. Бизяева, С.А. Игра как способ интерактивного обучения [Текст]//Философия современного образования и научная педагогическая мысль (от исследований к практике): материалы X Междисциплинарной научно-практической конференции аспирантов и соискателей. – М., 2007. – 0,2 п.л.
12. Бизяева, С.А. Использование компьютерных программ в преподавании русского языка [Текст]//Философия современного образования и научная педагогическая мысль (от исследований к практике): материалы X Междисциплинарной научно-практической конференции аспирантов и соискателей. – М., 2007. – 0,3 п.л.
13. Бизяева, С.А. Имитационная игра [Текст]//Среднее профессиональное образование. - 2007. - №6. – 0,1п.л. (*Журнал включен в «Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий», утвержденный ВАК РФ*).

14. Бизяева, С.А. Интерактивная игра [Текст]//Высшее образование сегодня. - 2007. - №9. – 0,1 п.л. (*Журнал включен в «Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий», утвержденный ВАК РФ*).
15. Бизяева, С.А. Методические рекомендации к организации и проведению интерактивных игр на занятиях гуманитарного цикла [Текст] // Методическое пособие. – Красногорск, 2007. - 5,9 п.л.
16. Бизяева, С.А. Игровые формы интерактивного обучения [Текст]//Ярославский педагогический вестник. – 2007. - №3. – 0,1 п.л.

Подписано в печать 25.10.07. Формат 60x84/16.
Усл. печ. л. 1,3. Тираж 100 экз. Заказ _____.

Ярославский государственный педагогический университет
имени К.Д.Ушинского
150000, г. Ярославль, ул. Республиканская, 108

Отпечатано с готового оригинал-макета
в издательстве Ярославского государственного педагогического
университета им. К. Д. Ушинского (ЯГПУ)
150000, г. Ярославль, Республиканская ул., 108