

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА

ОАО «РОССИЙСКАЯ ВЕНЧУРНАЯ КОМПАНИЯ»

Интерактивные образовательные технологии

Материалы круглого стола

Москва, МГУ имени М.В.Ломоносова
16 декабря 2011 года

УДК 378.4
ББК Ч484(2)71
С568

С568 Интерактивные образовательные технологии:
Материалы круглого стола. Москва, МГУ имени
М.В.Ломоносова, 16 декабря 2011 года. М., 2011. – 96 с.

ISBN

Сборник содержит развернутые тезисы научных докладов, представленные на заседании круглого стола «Интерактивные образовательные технологии», организованного в рамках деятельности комиссии по современным методам обучения МГУ имени М.В.Ломоносова при содействии Центра инновационных образовательных технологий Факультета глобальных процессов МГУ и Лаборатории управленческого моделирования Факультета государственного управления МГУ.

УДК 378.4
ББК Ч484(2)71

© Коллектив авторов, 2011

Содержание:

Введение к круглому столу.....	06
Алешковский И.А. «Международные студенческие научные семинары в контексте развития современных методов обучения и интерактивных технологий образования в МГУ».....	08
Аннаков Б.Д., Букин Д.С. «Как мы делаем образовательный интернет-телеканал Empatika TV».....	12
Афанасьева Н.Б. «Программа личностного и профессионального развития».....	16
Байрамова Л.О. «Использование интерактивных методов при подготовке студентов к участию в международных летних школах».....	20
Берелехис А.А. «Возможности применения ролевой игры для совершенствования деятельности государственных служащих».....	22
Боровских А.В., Розов Н.Х. «Деятельностный подход в педагогике: предыстория, проблемы, решения».....	24
Волков В.А. «Опыт разработки и использования в образовательной деятельности интерактивных технологий: ролевых игр, проектирования и картографического моделирования развития территорий».....	25
Головняк В.В. «Образовательные ролевые игры со старшими школьниками на материале истории России – опыт конструирования проведения».....	26

Земцов Д.И. «Аргументация в сфере интересов как содержание образовательной игры».....	30
Игнатъев И.С. «Простые обучающие игры на примере игры «Бинго-зачет».....	34
Картаева Е.А., Головацкий Б.В. «Образовательные игры в сфере кросскультурных коммуникаций».....	37
Кашфуллина К.Р., Головня Е.А. «Модель организации объединенных наций».....	41
Краснова Л.С. «Результативность использования компьютерных обучающих курсов в преподавания РКИ: опыт и перспективы».....	42
Леви Д.А., Головатая Д.И. «Организация и проведение образовательных ролевых игр «Модель ООН и модель ЕС»: опыт Санкт-Петербургского Университета».....	46
Левинтов А.Е. «Опыт интерактивного построения понятий в корпоративном университете ВИАНСА (WeAnswer)».....	49
Лошкарёва Е.П. «Введение в сферы деятельности».....	52
Лукашина В.М., Ионова Е.В. «Направление «финансовая грамотность».....	56
Ляшенко О.В. «Использование игрового моделирования в ходе преподавания методологии научного исследования студентам гуманитарных факультетов».....	59
Малышев М.А. «Преподаватель Московского университета и дистанционные образовательные технологии».....	63

Митина А.Г. «Групповые формы взаимодействия – психолого-педагогическая основа интерактивного обучения».....	67
Мрост А.Ю. «Использование интерактивных методик обучения для планируемых социальных изменений. (Проект: социальная сфера в секторе атомной энергетики Украины.)».....	70
Ростовская А.Е. «Бизнес-шанс, или Сценическая площадка как ресурс профессионализации управленца».....	73
Смирнова Е.В. «Использование имитационных игр в преподавании курса «экологический маркетинг».....	77
Степанов В.В. «Онтологическое пространство интерактивного взаимодействия».....	82
Федосеев А.И. «Дидактическая ролевая игра как способ реализации научно-образовательного проекта «Чили: 1970-73».....	85
Шаров. К.С., Кавтарадзе Д.Н. «Учебные проекты управления экстремальными ситуациями в регионе (студенты ФГУ МГУ)».....	88
Шутая Н.К. «Особенности организации и проведения групповой дискуссии на занятиях по дисциплине «русский язык и культура речи» для студентов технических специальностей».....	91

Список литературы

1. Durkheim E. *Les formes elementaires de la vie religieuse. Le ayaterne totemique en Australie.* P., 1960.
2. Андреева Г.М. Психология социального познания. – М.: Аспект-Пресс, 2000;
3. Андреева Г.М. Социальная психология. – М.: Аспект Пресс, 2001;
4. Богомолова Н. Н. Социальная психология печати, радио и телевидения. М.: Изд-во МГУ, 1991.
5. Выготский Л.С. *История развития высших психических функций.* Т. 3. // Выготский Л.С. Собр. соч.: В 6 т.. – М.: Педагогика, 1983.
6. Донцов А.И., Емельянова Т.П. Концепция социальных представлений в современной французской психологии. – М.: изд-во Моск. Гос. Ун-та, 1987.
7. Дюркгейм Э. *Метод социологии.* Киев; Харьков, 1899.
8. Земцов Д.И., Серветник В.В. Дидактическая модель «Рим». М., 2011.
9. Ильин И.В. Федосеев А.И. Дидактическое содержание игровых моделей в области глобалистики и международных отношений // *Инновационные технологии в образовании: сборник статей.* — М., 2010.
10. Ковалев Г.А. Три парадигмы в психологии — три стратегии психологического воздействия // *Вопросы психологии,* 1987. №3.
11. Конечкая В.П. *Социология коммуникации.* М.: АСТ, 1997.
12. Леонтьев А.А. *Общение как объект психологического исследования // Методологические проблемы социальной психологии.* – М.: «Наука», 1975.
13. Леонтьев А.Н. *К теории развития психики ребенка: Психологические основы дошкольной игры // А.Н. Леонтьев. Избранные психологические произведения.* Т. 1. – М., 1983.
14. Ломов Б.Ф. *Общение как проблема общей психологии // Методологические проблемы социальной психологии.* – М.: «Наука», 1975. – С. 127.
15. Ляшенко О.В. Освоение аргументативно-коммуникативной деятельности студентами гуманитарных специальностей // *Инновационные технологии в образовании* – М., 2010., с – 85.

.....

Простые обучающие игры на примере игры «Бинго-Зачет».

Игнатъев И.С. , Московский государственный институт электроники и математики, преподаватель

В институте достаточно давно ведутся эксперименты с формами преподавания различных предметов. В силу того, что основная учебная нагрузка – это естественнонаучные и технические курсы, формы преподавания имеют свою специфику. Многие из форм, которые активно используются при обучении гуманитарным дисциплинам, не находят применения для данного содержания. Часть из форм при-

ходится значительно изменять. Многие формы приходится изобретать самостоятельно и проверять непосредственно на практике.

Основное достижение института – это единая информационная среда (ЕИС) кафедры, программно-аппаратный комплекс, созданный в 2006 году силами кафедры ИКТ, а также методика его использования в обучении¹. Однако применение этого инструмента, а также общий прогресс информационно-технологического обеспечения, особенно явно проявляющийся в ВУЗе, выявил определенные трудности. В частности, основными проблемами, с которыми пришлось столкнуться, являются:

- падение интереса студентов к лекционной форме обучения в условиях доступности лекционного и дополнительного материала;
- падение готовности студентов воспринимать специальную терминологию;
- растягивание студентами длины цепочки сдачи различных аттестационных работ;
- ориентация студентов на немедленно применимое на практике конкретное знание и утеря понятия абстрактного;
- минимизация присутствия студентов в институте;
- рост загрузки преподавателей; и т.д.

В результате обсуждения данных проблем было предложено несколько выходов из данной ситуации. Одним из них было применение активных методов обучения, в частности, игровых методов (другие активные методы обучения, равно как и другое направление – очное электронное обучение при помощи системы электронного обучения – также используются, однако выходят за рамки данной статьи). Было проведено исследование прогресса в данной области и начаты несколько проектов, ориентированных на компьютерное игровое обучение². Одновременно развивалось и некомпьютерное игровое обучение.

Одним из итогов данного развития было разделение обучающих игр (и игровых форм вообще) на простые и сложные. Данное разделение было продиктовано в первую очередь отношением данных игровых форм к традиционному процессу обучения в ВУЗе. Простые игры встраиваются в традиционные процедуры обучения, видоизменяя их, принося игровую специфику, но в то же время оставляя основные процессы и результаты в данных процедурах нетронутыми. Сложные игры по сути своей образуют новые образовательные конструкты.

Сложные игры требуется встраивать в традиционный процесс обучения наряду с традиционными процедурами, и они в основном несут новые процедуры и результаты обучения. Сложные игры требуется тщательно разрабатывать и тестировать, они достаточно сложны в проведении, но основная проблема сложных игр, с которой пришлось столкнуться – неразработанность оценки результата такой игры и их сравнения с результатами традиционных процедур обучения. Примером сложной игры является любая ролевая или командно-штабная игра.

Простые игры представляют собой игровые механики, используемые в рамках традиционных образовательных процедур для внесения игровой специфики и увеличения тем самым их продуктивности. При этом традиционные образовательные процедуры модифицируются и усложняются, однако не теряют своих основных свойств, в то же время приобретая новые за счет игры. Простые игры достаточно легко организовываются, не требуя значительной подготовки и тщательного прописывания правил. Также простые игры не вызывают резкого отторжения со стороны сторонников традиционной системы обучения.

Примером простой игры является разработанная в институте игра «Бинго-зачет». Она основана на игре бинго, которая является аналогом лото. Данная игра, как и все виды лото, проходит с карточками, на которые нанесены поля с ключевыми словами. Для достижения победы требуется закрыть все поля на всех карточках играющего. Закрытие поля в игре производится играющим тогда, когда он услышит ключевое слово, записанное в данном поле, обычно путем перечеркивания данного поля. Закрытие каждой карточки приносит студенту дополнительные баллы по предмету, что стимулирует студентов брать больше карточек. В то же время незакрытие карточки влечет штраф, что ограничивает студентов в наборе карточек.

Подготовка к игре осуществляется путем выделения ключевых слов и автоматизированного создания карточек игры «бинго», к примеру, используя общедоступные или специально созданные инструменты³. Карточки создаются по возможности разные – содержащие разные ключевые слова. Ключевые слова могут включать в себя не только термины из изучаемой области – хотя, конечно, терминология является наиболее очевидным их источником – но и специфические словосочетания, которые часто встречаются при объяснении какого-либо явления или ситуации в заданной области.

Данная игра встраивается в лекционные формы обучения, заметно их оживляя. От лектора требуется только предварительно выделить ключевые слова своей лекции и сформировать на их основе карточки, а затем раздать их перед лекцией. В ходе лекции же никаких изменений в процедуре от него не требуется. Результатом же данного встраивания является появление явной цели для студентов на лекции – студенты, прежде предпочитавшие решать на лекциях свои дела, теперь – в надежде услышать ключевое слово, закрыть карточку и заработать дополнительные баллы по предмету – слушают преподавателя. К тому же карточки выступают своеобразным фиксатором того, на что следует обратить особое внимание. Студент лучше запоминает то, что было у него на карточке, чем все остальное на данной лекции. Эта особенность позволила несколько снять проблему общедоступности лекционных материалов и прекарращения студентами конспектирования лекций.

Однако действительно интересные результаты были достигнуты путем встраивания данной игры в форму теоретического зачета. При использовании данного встраивания суть игры остается той же, но конкретные правила игры несколько изменяются: студенты, подготовив свой ответ, выслушивают ответы своих товарищей. Более того, они сами могут задавать товарищам вопросы, если не услышали то ключевое слово, которое ожидали услышать из их ответа. Студенты зачастую даже вынуждены это делать – ведь в том случае, если они не смогут закрыть карточку, им самим придется рассказывать те вопросы, ключевые слова которых остались незакрытыми.

Данное встраивание значительно увеличивает многими недооцененную обучающую функцию данной формы: на зачет студенты приходят уже достаточно подготовленными, к тому же на зачете невольно проявляется напряжение – что хорошо

¹ Д.А. Королев. Разработка методики, методов и средств создания единой информационно-образовательной среды ВУЗа. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата технических наук. – М.: МИЭМ, 2007.

² Игнатъев И.С. Компьютерная система игрового обучения. Качество. Инновации. Образование. Журнал. – М.: Фонд «Европейский центр по качеству», №10, 2010.

³ Gagan Saksena. Free Bingo Sheet Generator. Доступен по адресу <http://saksena.net/partygames/bingo/> под лицензией MPL.

⁴ Brad Paras, Jim Bizzocchi. Game, Motivation, and Effective Learning: An Integrated Model for Educational Game Design. Proceeding of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Доступно по адресу <http://www.digra.org/dl/db/06276.18065.pdf>.

для входа в состояние потока, которое характерно для игры⁴. Также увеличивается покрытие вопросов зачетной формы для конкретного студента – в силу того, что студент по факту повторяет на зачете гораздо больше вопросов, чем те, на которые непосредственно отвечает. Сложность же самой зачетной формы для студента растет незначительно – все-таки им больше приходится не рассказывать, а слушать.

Важной особенностью данного встраивания игры «Бинго-зачет» в процесс обучения является задействование всей группы студентов в ходе зачета.

Ограничением применения данного встраивания игры является число студентов, проходящих зачетную форму. В том случае, если число студентов достаточно мало, а число вопросов и ключевых слов – велико, то карточки многих студентов останутся незакрытыми и соответственно им придется самим рассказывать эти вопросы, что значительно их демотивирует. В том случае, когда такое происходит, приходится несколько менять правила и просто опрашивать студентам по конкретным ключевым словам – к какому вопросу они относятся, как объясняются. Словосочетания, характерные для ответа, в этом случае выпадают практически всегда – так как могут теоретически быть использованы не в одном варианте, а в нескольких, и студенты пытаются угадать, а что же им говорить.

Игра «Бинго-зачет» успешно применяется в московском государственном институте электроники и математики на кафедре ИКТ. Практика использования игры «Бинго-зачет» показала, что простые игры являются достаточно перспективным направлением в развитии активного обучения в целом и игрового обучения в частности. Их отличия от сложных игр обеспечивают им определенные преимущества в текущей ситуации в российском образовании. На данный момент проводится разработка и тестирование еще одной простой игры, которая нацелена уже не на ключевые слова, а на связи и построение системы.

.....

Образовательные игры в сфере кросс культурных коммуникаций (между субкультурами корпорации, национальными культурами, профессиональными культурами, культурами разных поколений)

*Картаева Е.А. , консультант по управлению
Головацкий Б.В., консультант по управлению
Международное сообщество «Прогрессор»*

Актуальность проблематики

Наш опыт работы в разных сферах (в корпорациях, молодежных программах, на инновационных форумах) показывает, что одной из значимых проблем выступает проблема кросс-культурных коммуникаций – взаимодействия между представителями разных субкультур. Нежелание и неумение понять собеседника, даже на