

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра риторики и методики преподавания языка и литературы

БУШМАНОВА Екатерина Анатольевна

**ЭВРИСТИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ПРОЕКТИРОВАНИИ И
РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ МЕТОДИК ОБУЧЕНИЯ**

Аннотация к магистерской диссертации
специальность 1-08 80 02 Теория и методика обучения и воспитания
(в области языкознания)

Научный руководитель
Король Андрей Дмитриевич
доктор педагогических наук, профессор

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Ключевые слова: ИГРА, ЭВРИСТИКА, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, ЭВРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА, ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ, ЭВРИСТИЧЕСКОЕ ОБУЧЕНИЕ, ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ, МОНОЛОГИЧНОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ, ДИАЛОГИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ, «НАВЫКИ БУДУЩЕГО».

Научная работа включает введение, общую характеристику, основную часть, состоящую из двух глав, заключение, библиографический список, включающий 72 наименования научных источников на русском и английском языке, приложения. Содержание работы изложено на 68 страницах основного текста (без библиографического списка и приложений) и проиллюстрировано 6 таблицами и 12 рисунками. В работу включены 5 приложений, занимающих 33 страницы. Весь объем работы составляет 108 страниц.

Цель исследования заключается в теоретическом обосновании и практической реализации эвристического потенциала игровых методик обучения.

В соответствии с поставленной целью и выдвинутой гипотезой в работе ставились следующие задачи исследования:

1. Осуществить теоретический анализ философских, педагогических, психологических и дидактических основ эвристических и игровых технологий в обучении и воспитании.
2. Сформулировать дефиницию эвристической игры, определить функции, типологию, критерии оценивания эвристической игры.
3. Опытнo-экспериментальным путём проверить эффективность использования эвристических игр в процессе обучения и воспитания.
4. Определить особенности реализации игровых методик обучения с эвристическим компонентом в разных форматах обучения (очном и дистанционном).

Объект исследования – проектирование и реализация игровых методик обучения.

Предмет исследования – эвристический подход в проектировании и реализации игровых методик обучения.

Гипотеза исследования – если в процессе обучения применять эвристические игры, то можно наблюдать личностные приращения учащихся, поскольку сочетание игровой оболочки и элементов эвристики обеспечивают эмоциональное включение каждого учащегося, сохраняют мотивацию и направленность на самореализацию и познание окружающего мира.

Для проверки данной гипотезы в исследовании определены следующие параметры: количественное и качественное измерение по критериям

«Целеполагание», «Рефлексия», «Коммуникативные способности», «Креативные способности»; количество учащихся, достигших высоких показателей по результатам данных измерений.

Теоретическая значимость исследования состоит в:

1. Обосновании актуальности эвристического потенциала игровых методик обучения.
2. Выявлении и описании принципов, структуры, содержания и функций эвристических игр.

Практической значимостью исследования стали разработанные и апробированные алгоритмы внедрения эвристических игр в процесс обучения в классе и воспитания в семье; проведение анализа результатов эксперимента по внедрению эвристических игр.

Методологической основой исследования стали научные работы в области изучения феномена игры и игрового обучения (Й. Хейзинга, Д. Локк, И.Ф. Гербарт, Ф.В.А. Фрёбель, С.А. Шмаков, Д. Колодци, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров и др.), а также эвристического обучения (П.Ф. Каптерев, А.А. Андреев, А.В. Хуторской, А.Д. Король и др.).

Источниками исследования и его исходными данными являются результаты анализа психологической, философской, методической литературы по проблеме исследования и практический опыт работы автора в академии дополнительного образования для детей Mr.Cat Academy.

Методическую базу исследования составляют методы теоретического исследования (изучение и анализ философской, психологической, педагогической и методической литературы, ретроспективный и сравнительно-сопоставительный анализ); эмпирические методы (наблюдение, тестирование); экспериментальные методы (педагогический эксперимент); математические методы (статистическая обработка данных педагогического эксперимента).

Научная новизна исследования состоит в следующем:

- разработано и раскрыто содержание понятия «эвристическая игра»;
- выявлен педагогический потенциал эвристической игры, её функции и структура, а также количественные и качественные критерии оценивания;
- разработаны и апробированы эвристические игры для очного и дистанционного формата обучения, определены условия их эффективности.

АГУЛЬНАЯ ХАРАКТАРЫСТЫКА РАБОТЫ

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯ, ЭЎРЫСТЫКА, ДЫДАКТЫЧНЫЯ ГУЛЬНЯ, ЭЎРЫСТЫЧНАЯ ГУЛЬНЯ, ГУЛЬНЯВОЕ НАВУЧАННЕ, ЭЎРЫСТЫЧНАЕ НАВУЧАННЕ, ДЫСТАНЦЫЙНАЕ НАВУЧАННЕ, МАНАЛЯГІЧНАСЦЬ АДУКАЦЫІ, ДЫЯЛАГІЗАЦІЯ АДУКАЦЫІ, «НАВЫКІ БУДУЧЫНІ».

Навуковая праца ўключае ўвядзенне, агульную характарыстыку, асноўную частку, якая складаецца з двух глаў, заключэнне, бібліяграфічны спіс, які ўключае 72 найменні навуковых крыніц на рускай і англійскай мове, прыкладання. Змест работы выкладзена на 68 старонках асноўнага тэксту (без бібліяграфічнага спісу і прыкладанняў) і праілюстравана 6 табліцамі і 12 малюнкамі. У працу ўключаны 5 прыкладанняў, якія займаюць 33 старонкі. Увесь аб'ём працы складае 108 старонак.

Мэта даследавання складаецца ў тэарэтычным абгрунтаванні і практычнай рэалізацыі эўрыстычнага патэнцыяла гульнявых метадык навучання.

У адпаведнасці з пастаўленай мэтай і гіпотэзай у працы ставіліся наступныя заданні даследавання:

1. Ужыццявіць тэарэтычны аналіз філасофскіх, педагагічных, псіхалагічных і дыдактычных асноў эўрыстычных і гульнявых тэхналогій у навучанні і выхаванні.
2. Сфармуляваць дыфініцыю эўрыстычнай гульні, вызначыць функцыі, тыпалогію, крытэры ацэны эўрыстычнай гульні.
3. Дасведчана-эксперыментальным шляхам праверыць эфектыўнасць выкарыстання эўрыстычных гульняў падчас навучання і выхавання.
4. Вызначыць асаблівасці рэалізацыі гульнявых метадык навучання з эўрыстычным кампанентам у розных фарматах навучання (вочным і дыстанцыйным).

Аб'ект даследавання – праектаванне і рэалізацыя гульнявых метадык навучання.

Прадмет даследавання – эўрыстычны падыход у праектаванні і рэалізацыі гульнявых метадык навучання.

Гіпотэза даследавання – калі падчас навучання ўжываць эўрыстычныя гульні, то можна назіраць асобавыя прырашчэнні навучэнцаў, бо спалучэнне гульнявой абалонкі і элементаў эўрыстыкі забяспечваюць эмацыйнае ўлучэнне кожнага навучэнца, захоўваюць матывацыю і скіраванасць на самарэалізацыю і спазнанне навакольнага свету.

Для праверкі дадзенай гіпотэзы ў даследаванні вызначаны наступныя параметры: колькаснае і якаснае вымярэнне па крытэрах «Намэтнасць», «Рэфлексія», «Камунікатыўныя здольнасці», «Крэатыўныя здольнасці»;

колькасць навучэнцаў, якія дасягнулі высокіх паказнікаў па выніках дадзеных вымярэнняў.

Тэарэтычная значнасць даследавання складаецца ў:

1. Абгрунтаванні актуальнасці эўрыстычнага патэнцыялу гульнявых метадых навучання.

2. Выяўленні і апісанні прынцыпаў, структуры, зместу і функцый эўрыстычных гульняў.

Практычнай значнасцю даследавання сталі распрацаваныя і апрабаваныя алгарытмы ўкаранення эўрыстычных гульняў у працэс навучання ў класе і выхаванні ў сям'і; правядзенне аналізу вынікаў эксперыменту па ўкараненні эўрыстычных гульняў.

Метадалагічным грунтам даследавання сталі навуковыя працы ў вобласці вывучэння феномена гульні і гульнявога навучання (Й. Хейзінга, Д. Лок, І.Ф. Гербарт, Ф.В.А. Фробель С.А. Шмакаў, Д. Колодцы, П.І. Підкасісты, Ж.С. Хайдараў і інш.), а таксама эўрыстычнага навучання (П.Ф. Капцераў, А.А. Андрэеў, А.В. Хутарскі, А.Д. Кароль і інш.).

Крыніцамі даследавання і яго выточнымі дадзенымі з'яўляюцца вынікі аналізу псіхалагічнай, філасофскай, метадычнай літаратуры па праблеме даследавання і практычны досвед працы аўтара ў акадэміі дадатковай адукацыі для дзяцей Mr.Cat Academy.

Метадычную базу даследавання складаюць метады тэарэтычнага даследавання (вывучэнне і аналіз філасофскай, псіхалагічнай, педагогічнай і метадычнай літаратуры, рэтраспектыўны і параўнальны аналіз); эмпірычныя метады (назіранне, тэставанне); эксперыментальныя метады (педагогічны эксперымент); матэматычныя метады (статыстычная апрацоўка дадзеных педагогічнага эксперыменту).

Навуковая навізна даследавання складаецца ў наступным:

- распрацавана і расчынена змест панятку «эўрыстычная гульня»;
- выяўлены педагогічны патэнцыял эўрыстычнай гульні, яе функцыі і структура, а таксама колькасныя і якасныя крытэры ацэны;
- распрацаваны і апрабаваны эўрыстычныя гульні для вочнага і дыстанцыйнага фармату навучання, вызначаны ўмовы іх эфектыўнасці.

GENERAL CHARACTERISTICS OF THE THESIS

Key words: GAME, HEURISTICS, DIDACTIC GAME, HEURISTIC GAME, GAME LEARNING, EURISTIC LEARNING, DISTANCE LEARNING, MONOLOGY OF EDUCATION, DIALOGIZATION OF EDUCATION, LEARNING "SKILLS".

The scientific work includes an introduction, a general description, a main part consisting of two chapters, a conclusion, a bibliography including 72 names of scientific sources in Russian and English, appendices. The content of the work is presented on 68 pages of the main text (without a bibliographic list and attachments) and illustrated with 6 tables and 12 pictures. The work includes 5 applications, occupying 33 pages. The entire volume of work is 108 pages.

The purpose of the study is to substantiate theoretically and implement practically the heuristic potential of game learning methods.

In accordance with the goal and the hypothesis, the following research objectives were set in the work:

1. To carry out a theoretical analysis of the philosophical, pedagogical, psychological and didactic foundations of heuristic and game technologies in teaching and education.
2. To define the term heuristic game and determine the functions, typology, criteria for evaluating heuristic games.
3. To check the effectiveness of using heuristic games in the process of teaching and upbringing experimentally.
4. Determine the peculiarities of the implementation of game teaching methods with a heuristic component in different learning formats (full-time and distance learning).

The object of research is the design and implementation of game learning methods.

The subject of the research is a heuristic approach to the design and implementation of game learning methods.

Research hypothesis – if heuristic games are used in the learning process, then students' personal increments can be observed, since the combination of the game shell and heuristic elements ensure the emotional inclusion of each student, maintain motivation and focus on self-realization and cognition of the world around.

To test this hypothesis the study identified the following parameters: quantitative and qualitative measurement according to the criteria "Goal Setting", "Reflection", "Communication Abilities", "Creative Abilities"; the number of students who achieved high scores based on these measurements.

The theoretical significance of the study is:

1. Justification of the relevance of the heuristic potential of game learning methods.

2. Identification and description of conditions, development of guidelines for the use of heuristic games in the process of teaching in the classroom and upbringing in the family.

The developed and tested algorithms for the introduction of heuristic games into the process of teaching in the classroom and upbringing in the family became the practical significance of the research; analysis of the results of the experiment on the implementation of heuristic games.

The methodological basis of the study was scientific work in the field studying the phenomenon of play and playing learning (J. Huizinga, D. Lock, I.F. Herbart, F.V.A. Froebel, S.A. Shmakov, D. Colozzi, P.I. Pidkasisty, J.S. Khaidarov and etc.), as well as heuristic learning (P.F. Kapterev, V.I. Andreev, A.V. Khutorskoy, A.D. Karol, etc.).

The sources of the research and its initial data are the results of the analysis of psychological, philosophical, methodological literature on the research problem and the author's practical experience in the Academy of Additional Education for Children Mr. Cat Academy.

The methodological base of the research is formed by the methods of theoretical research (study and analysis of philosophical, psychological, pedagogical and methodological literature, retrospective and comparative analysis); empirical methods (observation, testing); experimental methods (pedagogical experiment); mathematical methods (statistical processing of pedagogical experiment data).

The scientific novelty of the research is as follows:

- the content of the concept "heuristic game" has been developed;
- revealed the pedagogical potential of the heuristic game, its functions and structure, as well as quantitative and qualitative assessment criteria;
- developed and tested heuristic games for full-time and distance learning formats, determined the conditions for their effectiveness.