

Колзина Алла Леонидовна

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ  
ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ**

УДК 378.02  
ББК 74.480.27  
К 603

*Рецензент:* д.и.н., профессор кафедры этнологии и истории Удмуртии  
О.М. Мельникова

*Рекомендовано к изданию Учебно–методическим советом УдГУ*

**Колзина А.Л.**

**К603** Колзина А.Л. Интерактивные формы обучения: учеб. пособие для студентов исторического факультета направления подготовки 030600 «История» (специалитет, бакалавриат, магистратура). - Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2013. – 24 с.

ISBN № 978-5-4312-0169-1

Учебное пособие предназначено для студентов исторического факультета направления подготовки 030600 «История» - специалистов очной и заочной форм обучения.

Пособие содержит описание основных интерактивных форм обучения как средства совершенствования профессионального образования и характеризует систему профессионально-ориентированных дидактических игр как технологию интерактивного обучения. Показана структура профессионально-ориентированной дидактической игры, алгоритм её создания и проведения, технология профессионально-ориентированной игровой деятельности; представлены примеры методических разработок дидактических игр, созданных студентами исторического факультета УдГУ; приведен список литературы и интернет сайтов, отражающих современные исследования в данной области.

Пособие может быть полезно для преподавателей и студентов-магистрантов направлений подготовки «Педагогическое образование», «Психолого-педагогическое образование», учащихся профильных классов и учителей истории.

УДК 378.02  
ББК 74.480.27  
К 603

ISBN 978-5-4312-0169-1

© Колзина А.Л., 2013

© ФГБОУ ВПО «Удмуртский государственный университет», 2013

## **I. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.**

Одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ бакалавриата на основе ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм обучения с целью формирования и развития профессиональных компетенций студентов.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ООП, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин. По многим направлениям подготовки в целом они должны составлять *не менее 20/30 процентов аудиторных занятий*.

Прежде чем говорить о формах интерактивного обучения, необходимо определиться с содержанием понятия «интерактивное обучение» исходя, из соотнесения этого понятия с традиционными представлениями о процессе обучения.

В педагогике, под *обучением* понимают –двусторонний, целенаправленный, планомерно и систематически осуществляемый процесс образования, воспитания и развития личности. Образовательный процесс осуществляется в определенных формах, с использованием определенных методов, средств и технологий.

В современной педагогике различают общие *формы обучения* (коллективная, групповая, индивидуальная и др.) и *формы организации учебно-воспитательного процесса* (урок, лекция, диспут, научные общества, экскурсии и др.). *Методы обучения* как особые способы взаимосвязанной деятельности преподавателей и студентов, направленные на решение комплексных задач учебного процесса и как способы руководства педагогом познавательной деятельностью обучающихся, дидакты подразделяют, по разным основаниям, на словесные, наглядные, репродуктивные, частично-поисковые, поисковые, творческие, объяснительно-иллюстративные, эвристические, проблемно-поисковые, исследовательские, пассивные, активные и др. *Прием обучения* - это составная часть метода, единичное действие, конкретный способ.

Под *средствами обучения* понимаются все объекты и процессы, которые служат источником учебной информации и инструментами (собственно средствами) для усвоения содержания учебного материала, развития и воспитания обучающихся. К материальным средствам относятся учебные пособия, дидактические материалы, первоисточники, тестовый материал, модели, технические средства обучения, лабораторное оборудование. В качестве идеальных средств обучения выступают устная и письменная речь, система условных обозначений различных дисциплин, произведения искусства, средства наглядности (схемы, рисунки, диаграммы, фотографии и др.), учебные компьютерные программы, координирующая деятельность преподавателя, уровень его квалификации и внутренней культуры, методы и формы организации учебной деятельности в данном образовательном учреждении, система ГОСТов.

*Технология обучения* – это описание процесса обучения с применением конкретных методов, дидактических и технических средств, алгоритм действий, процедура контроля, структура представления знаний и др.; управление условиями познавательной деятельности.

Чтобы понять особенность интерактивного обучения необходимо объяснить содержание понятия интеракции (от англ. interaction - взаимодействие, воздействие друг на друга).

*Интеракция в психологии* – это способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с кем-то (чем-то), беседы.

*Интеракция в социологии* – процесс, при котором индивиды в ходе коммуникации в группе своим поведением влияют на других индивидов, вызывая ответные реакции.

*Интеракция в образовании* – способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся, при котором, все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, решают проблемы совместно, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем.

Таким образом, для организации образовательного процесса в режиме интеракции, т.е. интерактивном образовании необходимо использовать такие формы, методы, приемы, средства и технологии обучения (из общего числа известных педагогике), которые способствуют вовлечению всех студентов в процесс познания, побуждают их к активным взаимодействиям с преподавателем и друг с другом, переживанию состояния успеха; соответственно мотивируют поведение студентов, обеспечивают творческий подход к образовательной деятельности, создают условия для проявления способностей каждого.

*Интерактивное обучение* – это обучение, погруженное в общение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая преподавателя.

Проблемы изучения интерактивных форм и методов обучения нашли отражение в трудах таких ученых как М.Ж. Арстанов, В.П.Беспалько, М.И. Винокурова, М.В.Кларин, А.Р. Лебединская, О.П. Осипова, А.А. Петина, Г.К.Селевко, С.Б. Ступина, Г.С. Трофимова, В.Т. Фоменко, И.С.Якиманская и др.

Среди исследователей на сегодняшний день нет устоявшегося мнения относительно содержания понятия интерактивное обучение. Описание и определение интерактивного обучения в каждом конкретном случае определяется авторской трактовкой понятия интерактивности.

Нередко под *активным методом обучения* понимают форму взаимодействия студентов и преподавателя в ходе занятия, где студенты не пассивные слушатели, а активные равноправные участники образовательного процесса.

*Интерактивные методы* можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов, ориентированных на взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Преподаватель при этом является организатором образовательного процесса, консультантом, направляющим деятельность студентов на достижение целей занятия.

Интерактивное обучение предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от *формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение*. Поэтому интерактивное обучение изначально призвано использоваться в интенсивном обучении достаточно взрослых обучающихся, в том числе студентов.

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, его цель не только в формировании знаний и опыта, но и в создании комфортных условий

обучения, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

К интерактивным методам обучения исследователи относят частично-поисковый, проблемно-поисковый, творческий, исследовательский, игровой и др.

Исследователи выделяют следующие задачи интерактивных методов обучения:

- пробуждение у обучающихся интереса к образовательному процессу
- эффективное усвоение учебного материала;
- создание условий для инициативы студентов;
- самостоятельный поиск студентами путей и вариантов решения поставленной учебной задачи/проблемы;
- установление партнерского взаимодействия между студентами и между студентами и преподавателем, обучение работе в команде, проявление терпимости к любой точке зрения, уважение права каждого на свободу слова, уважение достоинства собеседника;
- формирование у обучающихся личного мнения и отношения к изучаемому курсу;
- формирование жизненных и профессиональных навыков, профессиональное развитие студента.

В современных исследованиях можно выделить два подхода к пониманию интерактивных форм и средств обучения:

- *интерактивное бескомпьютерное обучение,*
- *интерактивное обучение с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета.*

Вполне допустимо и более широкое толкование термина «*интерактивное обучение*», как *способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).*

В данном методическом пособии предложены к рассмотрению ведущие интерактивные формы обучения, как бескомпьютерные, так и требующие интерактивных технических средств обучения.

Термин «интерактивное обучение» включается в оборот бескомпьютерного обучения, подчеркивая необходимость активного взаимодействия и общения субъектов образовательного процесса.

При использовании интерактивных форм обучения роль преподавателя перестаёт быть центральной, он лишь организует, регулирует и контролирует образовательный процесс. При этом исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения.

К *технологиям интерактивного бескомпьютерного обучения* относят

- дидактические игры (иммитационные, ролевые, деловые и др.),
- эвристическую беседу,
- мозговой штурм,
- творческую работу,
- эвристическую дискуссию,
- интерактивную лекцию,

- тренинг,
- кейс-метод,
- метод Портфолио,
- метод проектов,
- методику «Дерево решений»,
- методику «Попс-формула» и др.

*Интерактивные технологии с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета* изменяют характер образования, влияют на оснащение образовательных учреждений. Для того чтобы грамотно использовать всё богатство возможностей интерактивной технологии, преподавателю необходимо самому знать эти возможности.

Интерактивность предполагает взаимодействие на нескольких уровнях:

- 1) *интерфейс «человек-машина» – взаимодействие через команды и манипуляции; типичный инструмент – клавиатура, «мышь», пульт дистанционного управления;*
- 2) *обмен данными различных форматов (аудио, видео, графические и др.).*

Интерактивные технологии обучения дают возможность преподавателю визуализировать процесс усвоения учебного материала студентами и даже освободить студентов от конспектирования лекций, используя время занятия для активного диалога.

Основным методом использования интерактивной технологии является *интерактивный диалог*, который представляет собой *взаимодействие пользователя с программной системой*.

Учебный процесс предполагает использование определенных средств обучения:

- интерактивной доски (копирующей или электронной, прямого и обратного проецирования),
- проектора,
- компьютера,
- специального программного обеспечения, позволяющего работать с текстами и объектами, аудио- и видеозаписями, превращать текст, написанный от руки, в печатный, сохранять информацию,
- мультимедийных пособий на занятиях,
- дистанционного обучения (интернет-конференции, видео-конференцсвязь, виртуальные экскурсии и др.).

Современной высшей школе сейчас требуется такой преподаватель, который может не только дать базовые знания, но и направить действия студентов на их самостоятельное освоение. Ни компьютер, ни информационные технологии сами по себе не способны сформировать интеллектуальные и этические качества выпускника вуза, они являются лишь вспомогательными средствами решения мировоззренческих задач, а найти эти решения студент может лишь с помощью грамотного, творчески работающего преподавателя - менеджера учебного процесса.

Сегодня, как никогда, преподавателю важно не только научить студента добывать знания, но сформировать личностное отношение к этим знаниям, дать возможность применить их в практической деятельности, получить собственный опыт, а значит профессионально развиваться, формировать общекультурные и профессиональные компетенции.

## II. ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

В нашей профессиональной деятельности в качестве интерактивной технологии обучения применяется система профессионально-ориентированных дидактических игр, имеющая своей целью не только активизацию учебно-познавательной деятельности студентов, но и их профессиональное развитие.

Мы определяем *«профессиональное развитие»* как *профессиональный рост студентов в процессе обучения в вузе, обусловленный поэтапным овладением основными профессиональными компетенциями, за счет включения в активную профессионально-ориентированную познавательную деятельность на занятиях по предмету / дисциплинам специализации при поддержке преподавателя.*

Компетенции формируются в процессе деятельности и ради будущей профессиональной деятельности. В нашем случае профессиональные компетенции студентов формируются в процессе профессионально-ориентированной учебной игровой деятельности и создания ими собственных дидактических средств - игровых проектов, связанных с предполагаемым видом профессиональной деятельности.

Так, в процессе обучения на занятиях по курсу «История стран Азии и Африки» студенты участвуют в условной профессиональной деятельности, в качестве которой мы рассматриваем профессионально-ориентированную игру.

Мы определяем *«профессионально-ориентированную игру»* как *вид условной, творческой, профессиональной деятельности, в ходе которой формируется система общекультурных, предметных и профессиональных компетенций, связанных с будущей профессией. Это форма воссоздания, предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.*

Таким образом, игровая деятельность и условная профессиональная деятельность оказываются тождественны. Профессиональные компетенции осваиваются студентом в игровой, условно-профессиональной деятельности или в процессе специально инициированной учебной деятельности.

Однако профессиональное развитие студентов происходит не в процессе игровой деятельности, а в процессе создания и реализации студентами собственных игровых проектов. Профессиональное развитие студентов предполагает их постепенное продвижение в освоении профессии: от подражания педагогу к самостоятельному творчеству. Поэтому, в процессе нашего обучения мы сначала, предлагаем профессионально-ориентированные игры студентам в качестве образца, затем учим их созданию подобных игр, а потом предоставляем пространство и указываем путь к созданию собственных проектов, их организации и проведению, т.е. путь к творчеству.

Основой построения авторской профессионально – ориентированной системы дидактических игр стали: педагогическая система Н.В. Кузьминой, согласно которой, все педагогические способности соотнесены с основными аспектами педагогической деятельности, а так же, основные виды профессиональной деятельности историка – педагогическая, организационно-управленческая, культурно-просветительская и научно-исследовательская.

В профессионально-ориентированной системе дидактических игр каждому направлению профессиональной деятельности соответствует подсистема дидактических игр, в которой та или иная дидактическая игра, как компонент системы в целом, определяет профессиональное развитие. Например, подсистема игр, соответствующая педагогическому направлению профессиональной деятельности историка включает такие игры как: «Интеллектуальный турнир», «Путешествие по Востоку», «Историческая Восточная эстафета», «Письмо сипая», «Продолжи рассказ» и др.; подсистема игр соответствующая научно-исследовательскому направлению включает игры – «Ярмарка японских обыкновений», «Викторина «Мировые религии»; культурно-просветительскому - «Исторический музей», «Срочно в номер», «Мемуары меча самурая»; организационно-управленческому – «Модель ООН», «Исторический круглый стол», «Суд над ХунСюцюанем» и др.

В качестве критериев определения профессиональной направленности игры, мы выделяем содержание игры, компетенции, формируемые в процессе игровой деятельности, способ оформления и презентации игры, форму проведения игры.

Схема профессионально-ориентированной системы дидактических игр приведена на рисунке 1.



Рис. 1 - Профессионально-ориентированная система дидактических игр

Стоит подчеркнуть, что вариативной частью данной системы игр является ее предметное содержание, т.е. профессионально-ориентированные игры могут применяться в процессе преподавания любой исторической дисциплины и иметь аналогичные дидактические результаты.

Созданная нами классификация профессионально-ориентированных игр и система игр ориентирована на взрослых. Профессионально-ориентированная игра, это не рекреационная или развлекательная деятельность, это условно-профессиональная деятельность, в ходе которой формируются профессионально-значимые деятельностные качества взрослого человека: ответственность,



целеустремленность, инициативность. Это игра в профессию. В процессе обучения дидактическая игра является не самоцелью, а способом приобщения к взрослой профессиональной деятельности. Методический потенциал игры состоит в обучении способам выбора пути профессионального развития студентов.

Можно предположить, что выбрав, разработав и создав игру профессиональной педагогической направленности, студент начинает осознавать свою способность и желание работать в школе.

Если студент создал кроссворд или викторину, значит, ему интереснее изучать источники и литературу, обобщать факты, а не живое общение.

Создав, например, проект «Пушка ниндзя», студент определил свой путь историка - исследователя – историческая реконструкция и т.д.

Если первоначально, учебная игровая деятельность вызывает недоверие у студентов, то по мере постижения особенностей дидактической игр, студенты «входят во вкус», и с удовольствием создают собственные игры, ориентируясь на будущих учеников в школе, представляя, как они будут их использовать на уроке.

Остановимся более подробно на структуре дидактической игры, алгоритме ее создания и проведения.

### **Структура дидактической игры.**

В структуру дидактической игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.
- В процессе подготовки профессионально-ориентированной дидактической игры, можно выделить следующие операции:
- выбор темы и диагностика исходной ситуации, темой может быть практически любой раздел учебного курса;
- формирование целей и задач игры с учетом не только темы, но и исходной ситуации;
- определение структуры игры, с учетом целей, задач, темы, состава участников;
- диагностика игровых качеств участников дидактической игры; проведение занятий в игровых формах будет эффективно, если действия преподавателя обращены не к абстрактному студенту, а к конкретному человеку или группе людей;
- диагностика объективных обстоятельств, то есть где, как, когда, при каких условиях и с какими предметами будет проходить игра, (оцениваются ее внешние атрибуты).

### **Алгоритм создания и проведения дидактической игры.**

Проведение дидактической игры осуществляется в несколько этапов:

#### **1. Этап подготовки.**

Подготовка игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой

игры, общее описание правил и процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

#### 2. Этап ввода в игру.

Ориентация участников и экспертов (жюри). Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. При необходимости студенты обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

#### 3. Деятельностный этап – процесс проведения игры.

С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

#### 4. Этап профессиональной рефлексии (анализ, обсуждение и оценка результатов игры).

Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Заключительный анализ игры преподавателем это содержательный разбор причин, приведших к полученным результатам, ответ не на вопрос, каковы итоги игры, а почему они оказались такими, что нужно учесть в дальнейшем, какой информацией овладеть. Это становится важным фактором послеигрового интереса участников к познавательной деятельности. Кроме того, обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

#### **Система оценивания игровой деятельности.**

Неотъемлемым элементом профессионально – ориентированной игры является система оценивания. Кроме определения целей оценивания при разработке системы оценок необходимо определить содержание оценок, критерии и единицы оценивания.

Содержание оценок зависит от характеристики объекта имитации. Мы исходим из того, что проведение дидактической игры, при ее должной методической подготовке, не требует постоянного вмешательства преподавателя в процесс ее протекания. Поэтому система оценивания строится, прежде всего, как система самооценки студентов, а затем - как система оценки со стороны преподавателя, ведущего игру. Подчеркнем, что оценка со стороны преподавателя, других участников игры и игровых групп это мощный мотивирующий фактор.

#### **Психологические особенности взаимодействия субъектов обучения в процессе профессионально-ориентированной игровой деятельности.**

Для успеха применения профессионально – ориентированной дидактической игры в учебном процессе большое значение имеют психологические особенности взаимодействия субъектов обучения, такие как:

- доброжелательность, не агрессивность предложений и обращений;
- возможность свободного проявления чувств, так как усвоение студентами конвенциональных норм может привести к подавлению их истинных чувств, к неуверенности, а это значительно снижает способность к творчеству;

- развитие эмпатийных отношений, развитие умения чувствовать другого человека, умение сопереживать, сочувствовать;
- использование способов ненасильственного общения – свобода выбора, снятие или ограничение запретов (особенно формальных, во внешнем поведении), акцентирование на хорошем (позитивное подкрепление ответов), допущение ошибок при формировании нового, приемы доверия, авансирования похвалы и т.д.;
- развитие умений понимать, принимать и признавать других людей, выработка установок децентрации, т.е. способности встать на позицию другого, даже не соглашаясь с ним по существу вопроса;
- развитие умений воспринимать ситуации (ответы, предложения) не как хорошие или плохие, а как ситуации, требующие размышления, рассуждения, разрешения, т. е. воспринимать их как проблемные ситуации.

Стоит еще раз подчеркнуть, что в данной технологии обучения дидактическая игра направлена на профессиональное развитие студента, которое происходит не столько в процессе игры (здесь происходит ознакомление с содержанием профессиональной деятельности), сколько во время придумывания, создания и проведения студентами своей игры.

Для того, чтобы студенты воспринимали дидактическую игру как средство профессионального развития, их надо научить дидактическим приемам разработки обучающей игры.

Рассмотрим алгоритм взаимодействия студентов и преподавателя в процессе обучения посредством учебной игровой деятельности, состоящий из нескольких последовательных этапов.

### **Технология учебной игровой деятельности.**

#### *1. Ориентировочный этап.*

На первых занятиях происходит ознакомление студентов с многогранностью и многомерностью понятия игра, с философскими, психолого – педагогическими и социокультурными функциями игры, с характерными чертами, существенными признаками игр, с особенностями игровой деятельности, с общими и частными классификациями игр, с принципами построения дидактических игр.

#### *2. Установочный этап.*

Каждый студент получает задание, которое включает: конспектирование научных работ, чтение художественной литературы по предмету, аннотирование прочитанной литературы и написание рецензии, участие в игровой деятельности на учебных занятиях, создание дидактической игры, а так же подготовка и участие в итоговой творческой ролевой игре группы.

#### *3. Ознакомительный этап.*

На индивидуальных консультациях совместно с преподавателем каждый студент определяет свою индивидуальную траекторию продвижения по курсу «История стран Азии и Африки в новое время», которая определяется возможностью выбора студентом изучаемой литературы по предмету, сроков и форм отчетности, в создании авторской дидактической игры.

#### *4. Тренировочный этап.*

В процессе учебной деятельности, студенты участвуют в предлагаемых преподавателем играх на занятиях по курсу, уточняют и обсуждают возможности, которые появляются при использовании системы игр.

#### *5. Этап самостоятельной работы.*

Студенты самостоятельно разрабатывают модели игр по образцам, предложенным преподавателям на основании собственного выбора вида и содержания игры. Технология подготовки и проведения игры должна включать четыре этапа: этап подготовки, этап ввода в игру, этап проведения игры, этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.

#### *6. Проектировочный этап.*

На индивидуальных консультациях совместно с преподавателем происходит обсуждение темы игры, разрабатываемой студентом, диагностика исходной ситуации, уточняются цель, задачи. Определяется структура игры с учетом целей, задач, темы, состава участников. Рассматривается вопрос о том, где, как, когда, при каких условиях и с какими предметами будет проходить игра, оцениваются возможности оформления и подготовки. Уточняется предметное содержание игры.

#### *7. Завершающий этап.*

Студенты самостоятельно дорабатывают и оформляют созданные дидактические игры.

#### *8. Презентационный этап.*

На занятиях или индивидуальных консультациях происходит презентация студентами своих игр путем проигрывания их со студентами, наглядного или устного объяснения содержания игры, в зависимости от желания студента.

#### *9. Рефлексивный этап.*

Рефлексия студента по поводу успешности презентации авторской игры, возможностей игровой деятельности в процессе усвоения курса, формирования и развития профессиональных компетенций будущего педагога.

#### *10. Обобщающий этап.*

Совместная самостоятельная работа студентов группы по созданию и проведению итоговой творческой ролевой игры «Путешествие по странам Востока». При этом каждому студенту предоставляется выбор:

- партнеров по взаимодействию в группе;
- обязанностей организатора или исполнителя в процессе подготовки игры;
- темы и содержания игры, возможностей их отстаивания, в процессе совместного обсуждения с другими студентами группы;
- литературного материала и его интерпретации, художественного оформления игры;
- роли;
- возможность отказа от участия в совместной игровой деятельности и создание другого проекта.

#### *11. Итоговый этап.*

Совместное групповое подведение итогов учебной и игровой деятельности студентов в процессе изучения курса путем заполнения анкеты и беседы. Индивидуальная отчетность студентов перед преподавателем по итогам и рефлексия по поводу выбора направления своего профессионального развития.

Мы отмечаем, что студенты, в процессе обучения, участвуя в условной профессиональной деятельности и создавая дидактические игры, постепенно проходят два уровня профессионального развития:

Первый – уровень подражания, когда студенты участвуют в играх, созданных преподавателем. По определению Н.В. Кузьминой, это низший уровень профессионализма.

Второй – уровень творчества, созидательный, когда студенты сами разрабатывают игровые проекты, формируя тем самым необходимые профессиональные компетенции.

Иными словами, в процессе управления профессиональным развитием студентов преподаватель, реализуя профессионально-ориентированную систему дидактических игр, предъявляет студентам систему учебных задач, в ходе условной профессиональной (игровой) деятельности и познавательной самостоятельности (создание предметного содержания дидактической игры) студенты переходят на более высокий уровень творческой, проектной деятельности (разработка собственного дидактического продукта).

Тем самым, возрастает уровень осведомленности студентов о содержании профессиональных задач, соответствующих видам профессиональной деятельности историка, уровень сформированности общекультурных и профессиональных компетенций студента-историка.

Таким образом, профессионально-ориентированная игровая деятельность, как интерактивная технология обучения способствует актуализации содержания образования и подтверждает китайскую пословицу: “Скажи мне, я забываю. Покажи мне, я могу запомнить. Позволь мне сделать это, и это станет моим навсегда”.

Все вышеизложенное не означает, что в современном образовательном процессе необходимо использовать только интерактивные формы обучения. Классическое образование продолжает базироваться на традиционных (пассивных и активных) формах и методах обучения.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, СОЗДАННЫЕ СТУДЕНТАМИ ИСТОРИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА УДГУ**

**Игра «ВИКТОРИНА ПО ИСЛАМУ»**, разработанная студентом Ш.  
(сохранена авторская стилистика и форма изложения).

«Есть много вер, и все несхожи. Что значит – ересь, грех, ислам? Любовь к Тебе я выбрал, Боже. Все прочее - ничтожный хлам».  
*Омар Хайям*

### ***1.Этап подготовки игры.***

Начиная подготовку викторины по исламу, прежде всего, следует иметь в виду, что это вторая после православного христианства традиционная религия России, как по числу приверженцев, так и по своему историческому значению.

Вера в Аллаха является исконной для многих коренных народов нашей страны. Его исповедует около 20 млн. россиян или примерно 15% населения. В последние годы многовековые традиции ислама в России быстро возрождаются, число верующих растёт, а мусульмане становятся всё более заметной общественной и политической силой. Российские мусульмане – это наши сограждане, подавляющее число которых любит свою Родину и чувствует причастность к её судьбе. Политикам следует помнить, что от позиции мусульман во многом зависит будущее нашей страны как мировой державы.

Всего в мире ислам исповедует около 1 млрд. чел., а в 28 странах эта религия является государственной. Общины мусульман есть более чем в 120 государствах мира. В США, Великобритании, Франции, Германии, Австралии и других развитых странах количество мусульман растёт за счёт постоянно увеличивающегося въезда иностранных граждан. Немало приверженцев ислама приезжает и в Россию.

В последние годы ислам и мусульмане оказались в центре внимания мирового сообщества. Это неудивительно. Трагические события 11 сентября 2001 г. в США показали, насколько велика угроза, которую несёт миру исламский экстремизм: идёт война на территории Израиля, ареной острых противоречий стал Ирак, редкая неделя обходится без сообщений о взрывах, захвате заложников. Кровавопролитие на Северном Кавказе и террористические акты в Москве тоже связаны с деятельностью преступников, совершающих террор под лозунгами ислама. Так неужели в начале нового тысячелетия всё мировое зло сконцентрировалось под зелёными знаменами этой древней религии?

Конечно, это не так. Необходимо разъяснить, что такой взгляд не просто неверен – он опасен. Религии вообще нельзя делить на «плохие» и «хорошие», на «агрессивные» и «мирные». Ни одна традиционная религия, в том числе и ислам, не учит убивать, присваивать чужое. Беды происходят не от религий, а от несправедливости, которая утвердилась в мире. Террор начинается тогда, когда одна часть человечества пытается силой навязать другой свой образ жизни и систему ценностей, когда существуют нищета, голод, недостаток образования и безработица.

Иногда говорят, что ислам — воинственная религия, призывающая к войне с неверными, что европейцы-христиане никогда не найдут общего языка с мусульманским Востоком. Однако не только ислам, но и многие другие религии стремятся распространить своё влияние на весь мир. В вероучении мусульман действительно есть воинственные черты, но они не являются определяющими. Ислам – это особая культура, философия, собственный жизненный уклад, который далеко не всегда понятен европейцам. Но для людей, живущих на одной планете, есть только один путь – терпеливо и уважительно искать общий язык. Для этого необходимо знать основы религий мира, в том числе и ислама.

### ***2. Этап введение в игру.***

Материал по исламу очень увлекателен, по-восточному яркое и прекрасно воспринимается учащимися. Поэтому, желательно использовать материалы, изображающие памятники мусульманской культуры, и в частности, архитектуры, подробная карта - расселение мусульман суннитов и шиитов (карта распространения суннитской и шиитской ветвей ислама).

Студентов следует разделить на две группы, объяснить правила игры и уточнить, что ответы в ходе игры должны быть краткими и однозначными.

### ***3. Этап проведения игры.***

Вопросы с 1 по 10 следует задавать в следующей последовательности: первый вопрос задается первой команде, если у неё нет ответа, тогда он переадресовывается второй. Второй вопрос задаётся второй команде и если команда не даёт ответа он автоматически переходит к первой. Задавая 11 вопрос можно разделить его между обеими командами – одна называет «традиционные блюда», другая - «запретные». А 12 вопрос задается обоим группам, первой отвечает та, которая быстрее поднимет руку (на скорость реакции).

Побеждает та команда, которая дала больше правильных ответов.

#### **4. Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.**

По окончании игры следует обсудить вопросы, вызвавшие затруднения и воспроизвести более полную и исчерпывающую информацию по каждому вопросу.

В заключение, следует отметить, что в мировых религиях много схожего и отличного и данная викторина наглядный пример возможности проведения параллелей между религиями. Можно обсудить, что еще кроме перечисленного в вопросах объединяет религии мира, и провести опрос по поводу того, что изменилось ли отношение к исламу среди участников игры.

Ниже представлены вопросы и ответы данной викторины.

##### **Вопросы Викторины**

**1.** Будда в переводе с санскрита означает "бодхи"-пробуждение, пробуждение ото сна неведения. Что в буквальном переводе с арабского означает название «Ислам»?

**Ответ:** Название «Ислам» происходит от арабского слова «садам», что в буквальном переводе означает «мир», но имеет ещё дополнительное значение «подчинение». Таким образом, более полное название этой религии можно перевести как «абсолютный мир, который наступает, если жизнь человека подчинена Богу». Человек, исповедующий ислам, называется мусульманином.

**2.** Буддизм — первая по времени возникновения мировая религия. Другие мировые религии появились значительно позднее: христианство возникло приблизительно через пятьсот лет после буддизма. Когда возник ислам?

**Ответ:** Возник ислам в Азии на Аравийском полуострове, в его западной части - области Хиджаз, в начале VII века. Здесь в то время в древних городах Мекка и Йасриб (с эпохи ислама - Медина, что значит по-арабски «город», мадина) жили арабы и сравнительно небольшие группы других народов, исповедовавших древнеаравийские политеистические культы и частично христианство, иудаизм и зороастризм.

**3.** Подобно иудаизму и христианству, ислам - это «религия Книги». Это означает, что для всех трёх центром религии является книга. Для иудеев это Тора, для христиан - Библия. А как называется главная книга мусульман, где собраны откровения, которые пророк Мухаммед, основатель ислама, получил от Бога?

**Ответ:** Коран (от араб, «ал-'куран»- «чтение вслух», «назидание»)- священная книга мусульман, запись пророческих откровений, произнесённых Мухаммадом между 610 и 632 гг.

**4.** Заповеди христианства выражают те правила и требования, которые Создатель предъявляет человеку. Как называется единая система законов, предписаний в исламе, регулирующих жизнь мусульманина от колыбели до смерти, включая и обычаи?

**Ответ:** Шариат.

**5.** В религии паломничество – это долгое путешествие, направленное на поиск великого духовного смысла. Но для каждой религии и верующих места паломничества свои. Паломничества совершают люди различных религий. Хотя паломничество обычно рассматривается в контексте религии, культуры личности, создаваемые коммунистическими лидерами, дали начало особому виду паломничества. Можно сказать, что до распада Советского Союза посещение Мавзолея Ленина на Красной Площади имело все признаки паломничества - для коммунистов. Такой тип паломничества существует и в наши дни. Люди отдают дань уважения Мао Дзе-Дуну, Киму ИСунгу и Хошимину. Основные места

паломничества христиан: Иерусалим: место, где был распят и воскрес Иисус; Рим: Дорога ViaFrancigena. Места смерти Святого Павла и Святого Петра и других мучеников; Константинополь (Стамбул, Турция.); Храм Святой Софии, бывшая церковь и место погребения многих вселенских патриархов; Франция. Место явления Девы Марии. Второе самое знаменитое место паломничества после Рима Испания: Сантьяго-де-Компостела - путь Святого Иакова.

Назовите город, в который совершают паломничество к святым местам мусульмане, в котором Мухаммад впервые получил божественное откровение?

Ответ: Паломничество к священным местам в Мекку - Хадж - является одним из Пяти Столпов Ислама. Каждый здоровый (работоспособный) мусульманин, который может себе это позволить, должен посетить это место хотя бы раз в жизни. Священные места включают в себя мечети, гробницы, места сражений, горы и пещеры. Хаджж также напоминает о равенстве всех людей. Прибыв в Мекку, паломники снимают свою одежду, ясно говорящую об их социальном положении, и облачаются в простое одеяние, состоящее из двух кусков материи. Исчезают все различия в положении и достатке: царь и раб встают равными перед Богом. Первым действием является обход вокруг Каабы. За этим следуют другие обряды, изображающие сцены из библейской истории. Паломничество является не только сугубо религиозным обрядом; оно также идет на пользу международным отношениям. Хадж собирает вместе людей из разных стран, показывая, что у них есть оюющая вера, объединяющая, их, несмотря на возможные конфликты между их государствами. Паломники узнают о своих братьях из других стран и возвращаются домой с лучшим пониманием друг Друга.

6. Религиозный еврей молится три раза в день — утром, днем и вечером. Сколько раз в день согласно Корану предписано молиться мусульманину?

Ответ: Каждый мусульманин обязан пять раз в день совершить молитву в определенное время.

7. В исламе существует два основных течения. Второе по числу приверженцев направление в исламе, которые признают единственно законными преемниками пророка Мухаммеда только Али ибн Абу Талиба (его двоюродного брата и зятя) и его потомков по главной линии. Как называется наиболее многочисленное течение в исламе, приверженцы которого не признают посредничества между Аллахом и людьми после смерти Мухаммада, отрицают саму мысль о возможности божественной и пророческой природы имама Али и особое право его потомков на имамат?

Ответ: суннизм - одно из наиболее, многочисленных направлений в исламе, возникшее в результате его раскола после смерти Мухаммада и оформившееся в 10-11 вв. в Халифате.

8. У Православных, венчание не контракт, а мистический духовный союз, имитирующий союз Христа и Его Церкви. Вступившие в брак, создают домашнюю церковь. Свидетелем является не священник, а "весь Народ Божий", священник служит лишь посредником. У Католиков венчание совершается навсегда, представляет собой контракт между каждым из супругов и самой Церковью. Священник играет роль свидетеля контракта. Контракт не может быть отменен ни при каких обстоятельствах, за исключением нарушений в его ритуале. Какие отличительные черты мусульманского брака Вы знаете?

Ответ: Отличительные черты мусульманского брака



• Допустимость (но не обязательность) многоженства. В наши дни многоженство в исламском мире стало редкостью. В некоторых мусульманских странах оно даже запрещено. Словом «гарем» сейчас обозначается, как правило, просто семья.

• Ранняя возрастная планка для новобрачных .

• Отсутствие административных формальностей. Для заключения брака (равно как для его расторжения) достаточно пара свидетелей. Торжественная часть представлена исключительно застольем (араб. — walima).

9. У евреев было принято, чтобы женщина появлялась в общественных местах не иначе, как с покрытой головой, а иногда даже целиком закрывая лицо и оставляя открытым один глаз. Раввинистическое право запрещает произносить славословия Богу или молитвы в присутствии замужних женщин с непокрытыми головами, поскольку женщина с открытой головой считается «нагой». При этом покрывание головы не всегда рассматривалось как признак скромности. Иногда головное покрывало в гораздо большей степени символизировало высокий статус женщины, ее знатность. Что касается христианства, Св. Павел предписывает женщинам покрывать голову в знак власти мужчин, которые являются образом и славой Божией, над ними. Каноническое право Католической церкви также предписывает женщинам покрывать голову в церкви. Как называется головное покрывало в исламе?

Ответ В отличие от Христианства, покрывало в Исламе не является знаком мужской власти над женщиной; в отличие от Иудаизма, оно не является знаком особой выделенности знатных замужних женщин. Смысл хиджаба в Исламе состоит исключительно в защите женщины от посягательств на ее честь. Однако сегодня, по странной иронии судьбы, головной платок или покрывало, считается символом святости, если его носят католические монахини в знак власти мужчины как образа и славы Всевышнего, и то же самое покрывало расценивается как проявление дискриминации и угнетения, если его, лишь с целью защиты, носят мусульманские женщины.

10. Пасха – главный христианский праздник. На место библейского Исаака мусульманская традиция ставит Исмаила, считая его старшим сыном, а Исаак, по мусульманским представлениям, – второй сын Авраама (по-арабски – Ибрахима). А как называется главный мусульманский праздник, мифология которого восходит к известному библейскому сюжету о попытке принесения патриархом Авраамом своего сына Исаака в жертву Богу?

Ответ Главный мусульманский праздник - праздник жертвоприношения - Ид аль-адха (Курбан-Байрам).

11. В мировых религиях еда — не примитивный физиологический акт. Масса пищевых запретов и, наоборот, кулинарных традиций делят всю пищу на чистую и нечистую. «Фирменные» блюда православия кулич, крашеные яйца, творожная пасха (на Пасху); постные пирожки, блюда из рыбы, супы. «Фирменные» запреты: блюда, содержащие жидкую кровь; алкоголь в больших количествах. «Фирменные» блюда в иудаизме: маца (пресный пасхальный хлеб); сладкое вино; пасхальный ягненок, запеченный на открытом огне с внутренностями. «Фирменные» запреты: свинина; жвачные животные с раздвоенным копытом; рыба, не имеющая чешуи вино, приготовленное или открытое не иудеем. Какие «Фирменные» блюда и «Фирменные» запреты в исламе Вы знаете?

Ответ «Фирменные» блюда в исламе:

- блюда из баранины (в том числе ритуально заколотой на Курбан-байрам): плов, шашлык, кебаб;
- финики (их рекомендовал пророк Мухаммед);
- кумыс, тан и подобные им кисломолочные продукты;
- чебуреки, кутабы;
- суп шурпа;
- халва и сладости из меда (пророк Мухаммед называл мед благословенным продуктом).

**«Фирменные» запреты:**

- свинина;
- алкоголь;
- мертвечина и мясо с кровью;
- любое мясо, заколотое не с именем Аллаха;
- мясо ездовых животных, за исключением (с некоторыми оговорками) конины и верблюжатины.

**12.** Раньше людей Аллах создал две категории разумных существ. Ангелы (малаика) - высшие существа, посланцы и исполнители воли Аллаха. Они лишены признаков пола. Ангелы живут на небесах, одни охраняют престол Аллаха, другие следят за поступками людей и записывают их. Они же испытывают умерших, потом воскрешают их Судный день и ведут на суд перед Аллахом. Из ангелов состоит стража рая и ада. Каждого человека по жизни сопровождают два ангела: один отмечает добрые дела, другой - злые. Вторая категория - сверхъестественные существа, сотворенные из огня и дыма. Как они называются?

Ответ: Джины. Джинны способны принимать любое обличье, быть мужского или женского пола. Они мешают людям творить молитву, отвлекают от помыслов о спасении, учат волшебству. Отпугнуть шайтана можно молитвой: «Прибегаю к Аллаху за помощью от сатаны, побиваемого камнями».

**Игра – ВИКТОРИНА «ВОСТОЧНЫЙ КВАДРАТ»** созданная студенткой **В.** на основе выбора темы, предметного содержания игры и образца (профессионально-ориентированной системы дидактических игр), предложенного преподавателем.

***Этап 1. Подготовка игры.***

Цель игры: подвести обучающихся к осознанию многогранности, сложности и противоречивости событий и явлений истории стран Азии и Африки в новое время, а также неоднозначности их восприятия обществом и исторической наукой.

Задачи игры:

- закрепление пройденного материала.
- отработка полученных знаний путем повторения,
- развитие образного мышления и умения творчески решать поставленные задачи,
- развитие навыков решения проблем.

***Этап 2. Введение в игру.***

Участники игры (группа или класс) делятся на три команды. Им заранее объявляют о том, что необходимо повторить весь пройденный курс «История стран Азии и Африки в новое время», при этом особое внимание надо уделить знанию терминов, дат, личностей и исторической карты.

Организаторам игры необходимо подготовить оборудование, в которое входит:

- игровая таблица – квадрат (нарисована на листе или на доске),
- кроссворд,
- таблички: «младотурки», «младоафганцы», «младоегиптяне»,
- схема с символами,
- черный ящик с «секретным» содержимым (в зависимости от вопроса).

### **Этап 3. Проведение игры.**

Игровое поле представляет собой квадрат, поделенный на 25 клеток. Каждый столбик (блок) имеет свою тему: А – «События», Б – «Личности», В – «Историческая география», Г – «Термины», Д – «Творческие задания и задания на размышление».

А	Б	В	Г	Д
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5

Команды по очереди выбирают клетку на игровом поле (например Б2) и получают вопрос, который озвучивает ведущий.

Вопросы имеют разный уровень сложности. Чем больше цифра, тем сложнее вопрос и тем больше очков дается команде, правильно на него ответившей.

Команда, выбравшая вопрос имеет преимущественное право ответа. Если команда не может ответить, право ответа получает команда, первая поднявшая руку.

За правильный ответ команда получает количество баллов, указанное в соответствующей клетке. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Ниже представлены примерные вопросы – задания для игры, расположенные по блокам («События», «Личности» и т.д., а после них – ответы на данные задания, так же по блокам).

### **Вопросы - задания.**

#### **1 БЛОК «СОБЫТИЯ»**

1. Какое событие послужило критерием, по которому в Японии слой даймё был разделен на фудай – даймё и тодзама – даймё?

2. Что послужило причиной войны в Индии между Мир Касимом и английской Ост – Индской компанией в 60 –е годы XVIII в.?

3. Поводом к каким событиям послужили массовые шествия в Тегеране в декабре 1905 г. и бест в Шахт – Абдул – Азиме?

4. В феврале 1853 г. руководству тайпинского движения предстояло сделать серьезный выбор – решить, куда двигаться дальше. Можно было продолжить наступление на север с целью захвата столицы (Пекина) и свержения маньчжурской династии. Но тайпины повернули на восток и первоначально овладели г. Нанкин. Объясните причины этого поступка.

5. До 1873г. Япония жила по китайскому лунному календарю. Однако, подули ветры перемен: под давлением европейских держав страна открыла порты для

свободной торговли с иностранцами. Стало очевидно, что несовпадение летоисчислений приносит многочисленные неудобства. И тогда правительство волевым решением перевело страну на подсчет дней и месяцев согласно солнечному календарю. В первую очередь этим были недовольны чиновники. Объясните, почему?

### **II БЛОК «ЛИЧНОСТИ»**

1. С именем этого человека связано одно из крупнейших в истории Китая народных восстаний. Он был родом из деревни Хакка; впоследствии стал правителем государства «Тайпин – Тяньго». Назовите его имя.

2. Назовите имена руководителей восстаний в Индии в 1857 – 1859 гг., которые выступали против грабительской колониальной политики Англии.

3. В честь какого императора годы его правления вошли в историю как «Мэйдзиисин»? Расшифруйте данный термин.

4. Дословно имя этого ученого, философа переводиться как «Учитель их рода Кун». Подлинное имя его Мо – Цзю («Холм») и Чжунни («Второй из глинозема»), которые объясняются в первоисточниках как намек на обстоятельства его рождения: в пещере близ «священного холма». Кто это?

5. В начале XX века в Афганистане активизировалось национально – патриотическое движение «младоафганцы», которое выступало за национальную независимость государства, ограничение власти эмира, развитие национальной промышленности и торговли. Кто был идеологом этого движения?

### **III БЛОК «ИСТОРИЧЕСКАЯ ГЕОГРАФИЯ»**

1. Покажите на карте и назовите город, ставший столицей Небесного государства великого благоденствия – Тайпин – тяньго.

2. Назовите и покажите на карте французские фактории в Индии в конце XVII – начале XIX вв.

3. Покажите на карте основные центры Дурранийской державы.

4. Покажите на карте государства Востока, входившие в состав Османской империи и государства, являвшиеся колониями и полуколониями Великобритании.

5. Назовите и покажите центры массовых волнений, народных выступлений в конце XIX – начале XX вв. в Китае, Индии, Афганистане, Иране.

### **IV БЛОК «ТЕРМИНЫ»**

1. Объясните термин «дастаки».

2. Какой термин лишний в ряду: сипахи, янычары, шэньши, мамлюки? Объясните свой выбор.

3. По какому принципу образован терминологический ряд: шеньши, нун, гун, шан? Дайте определение данным терминам.

4. Решите кроссворд и из букв в выделенных клетках составьте слово и дайте его определение:

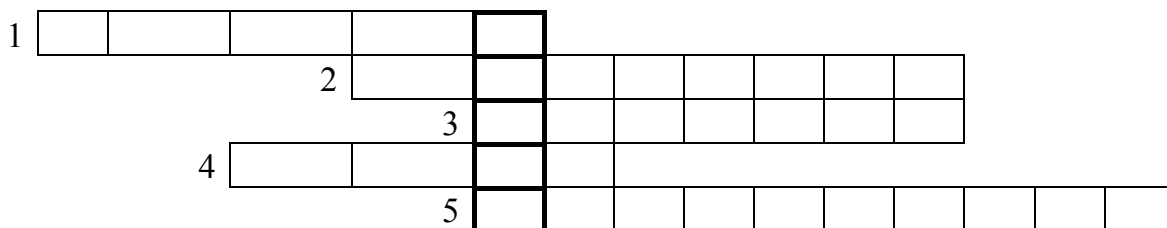
1) «жертвующий собой», член добровольных вооруженных отрядов в Иране в начале XX века;

2) политическая доктрина, которая была выдвинута в конце XIX века младотурками. Первоначально под этим термином подразумевали равенство всех подданных Османской империи;

3) одно из течений в буддизме, распространенное в Тибете, Монголии, в отдельных районах Непала и Индии. Во главе сект стояли лица, носившие титул Далай – лама;

4) название слоя крепостных крестьян в феодальной Монголии;

5) участники буржуазно – революционного движения в Турции в конце XIX в начале XX века, выступавшие за замену султанского «самодержавия» конституционным строем.



5. Многие понятия и термины исторической науки имеют латинские, греческие, персидские, санскритские и т.п. корни. Дайте определение терминам, которые получены в результате буквального перевода их на русский язык:

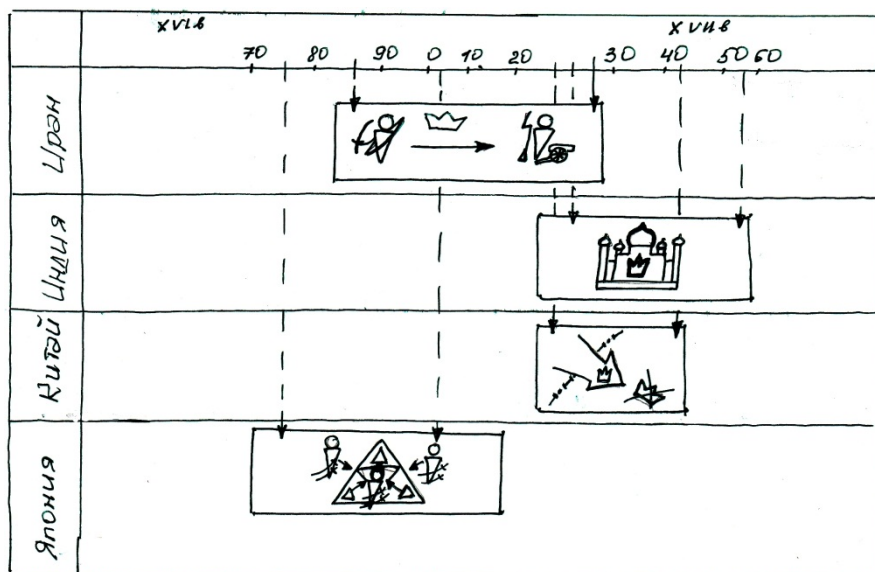
- общество, собрание, клуб (с персидского языка),
- «августейший свет» (с монгольского языка),
- судья (с арабского языка).

**V БЛОК «ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ»**

1. «Черный ящик». В данном ящике находится нечто: один из атрибутов нового года в Индии. Это что-то «живое», зеленое, горькое, не привычное для европейцев. По поверью, чем больше людей его съест, тем здоровее и счастливее заживет их округа. Что в «черном ящике»?

2. Команде предлагается схема с символами. Необходимо определить, какими символами обозначены перечисленные события, указав, где они происходили:

- а) вторжение маньчжуров, смена правящей династии;
- б) объединение страны сёгунами;
- в) правление императора Шах - Джахана, строителя мавзолея Тадж – Махал;
- г) правление шаха Аббаса I, осуществившего перевооружение армии по западному образцу.



3. Нарисуйте символы, ассоциирующиеся с каждым из следующих движений: «младотурки», «младоафганцы», «младоегиптяне». (Символы должны отражать требования, задачи либо стремления участников движения).

4. Что означают следующие символы в Японии:

- а) в новый год люди выставляют перед домом сосну – «Кадомацу»...,
- б) в новый год принято угощать тресковой икрой...,
- в) рисовые лепешки – ноти...,
- г) лапша - соба из гречишной муки...,
- д) журавль... .

5. Объясните фразу: «Никому и никогда не удастся завоевать Афганистан».

### **Ответы на вопросы – задания.**

#### ***I БЛОК***

- 1. Битва при Секигахара.
- 2. Указ о предоставлении бенгальским купцам права беспошлинной торговли.
- 3. Опасения повстанцев - южан «далеко ходить» на север, незнакомый и чуждый для них; воспоминание об основателе монгольской династии Чжуньчжане, который в начале правления сделал своей столицей Нанкин.
- 4. Иранская революция 1905 – 1911 гг.
- 5. При смене летоисчисления «потерялось» 30 суток: после одиннадцатой сразу настала первая «луна» следующего года. У чиновников автоматически пропало месячное жалование.

#### ***II БЛОК***

- 1. Хун Сюцюань.
- 2. Бахт – хан (Дели), Нана Сахиб, Тантия Топи (Канпур), Маулави Ахмадулла (Ауд), Рани Лакшми Бай (Джанси).
- 3. Император Муцухито; «Мэйдзи» - просвещенное правление, «исин» - обновление, реставрация.
- 4. Конфуций.
- 5. Мухаммед – бек Тарзи.

#### ***III БЛОК***

- 1. Нанкин.
- 2. Шандернагор, Пондишери.
- 3. Кабул, Кандагар.

#### ***IV БЛОК***

- 1. Охранные грамоты...
- 2. Цэньши
- 3. полноправные группы населения в Китае
- 4. фидаи, османизм, ламаизм, арат, младотурки. В выделенных клетках – ислам.
- 5. Энджумены, богдо – геген, кадий.

#### ***V БЛОК***

- 1. Листья дерева ним – ним.
- 2. а - Китай, б - Япония, в - Индия, г - Иран.
- 4. 1- удача, 2-плодовитость, 3-здоровье, 4-счастье, благополучие такое же длинное и нескончаемое как лапша, 5-долголетие, удача.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Винокурова, М.И. Педагогический потенциал интерактивных технологий обучения как фактор развития коммуникативной компетенции студентов. [Текст]: дис. ... канд. педаг. наук 13.00.01 / М.И. Винокурова. – Иркутск, 2007. – 196 с.
2. Двудичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенции // Наука и образование: Электронное научно-техническое издание. Инженерное образование. – 2011. - № 4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>.
3. Интерактивные методы обучения. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://images.yandex.ru/yandsearch?text=%>
4. Интерактивные методы обучения. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [pgtu.ru/umo/m/ml.doc](http://pgtu.ru/umo/m/ml.doc)
5. Информационно-аналитический обзор «Интерактивные методы обучения в образовательных учреждениях высшего профессионального образования». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elib.kemtip.ru/uploads/39/samoob088.doc>
6. Колзина, А. Л. Профессионально-ориентированная система дидактических игр как фактор профессионального развития студентов, будущих педагогов: из опыта работы // Деятельностные технологии в вузовском обучении: подходы и опыт Удмуртского университета. Коллективная монография./ Часть 1 / науч. ред. И.Б. Ворожцова; отв. Ред. Н.М. Костина/ - Ижевск: Удмуртский университет, 2012. – С. 135 – 154. - + Электрон.ресурс. -Режим доступа: <http://elibrary.udsu.ru/xmlui/handle/123456789/9365>.
7. Колзина, А. Л. Моделирование условной профессиональной деятельности как способ профессионального развития студентов в контексте компетентностного подхода // Международное сотрудничество: интеграция образовательных пространств : материалы 2 Междунар. науч.-практ. конф. Ижевск, 11-19 нояб. 2011 г. / ФГБОУ ВПО "Удмуртский государственный университет", Ассоциация финно-угорских университетов. - Ижевск: Удмурт.ун-т, 2011. - + Электрон.ресурс. - С. 239-243. - Режим доступа: <http://elibrary.udsu.ru/xmlui/handle/123456789/7787>
8. Колзина, А. Л. Система дидактических игр как основа выбора направления профессионального развития студентов, будущих историков : спец. 13.00.08 - Теория и методика проф. образования: прил. к дис. на соиск. учен.степ. канд. пед. наук / А. Л. Колзина, ГОУВПО "Удмуртский государственный университет" ; науч. рук. Г. С. Трофимова. - Ижевск, 2011. - 94 с.
9. Корнеева Л.И. Интерактивные методы обучения // Высшее образование в России. – 2004. - №12. - С. 105-108.

10. Корнеева Л.И. Современные интерактивные методы обучения в системе повышения квалификации руководящих кадров в Германии: зарубежный опыт [Электронный ресурс] / Л.И. Корнеева. – Режим доступа: <http://www.umj.ru/index.php/pub/inside/458>
11. Лебединская А.Р., Петина А.А. Технологии интерактивного обучения. [Электронный ресурс] / А.Р. Лебединская, А.А. Петина. – Режим доступа: <http://aleshko.ucoz.kz/publ/3-1-0-26>.
12. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов / И.В. Никишина. – Волгоград: Учитель, 2008. – 91 с.
13. Осипова О.П. Использование интерактивного оборудования в образовательном процессе. [Электронный ресурс] / О.П. Осипова. – Режим доступа: <http://www.openclass.ru>
14. Рафикова, Р. С. Интерактивные технологии обучения как средство развития творческих способностей студентов. [Текст]: дис. ... канд. педаг. наук 13.00.01 / Р.С. Рафикова. – Казань, 2007. – 206 с.
15. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие. [Электронный ресурс] / С.Б. Ступина. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с. – Режим доступа: <http://www.sgu.ru/files/nodes/48755/Stupina.pdf>
16. Электронные интерактивные доски SmartBoard – новые технологии в образовании. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.smartboard.ru>

#### **ИНТЕРНЕТ-САЙТЫ**

1. Всероссийская ассоциация по играм в образовании. Режим доступа: <http://rage-portal.ru/>
2. ООО "Дистанционные технологии и обучение". Режим доступа: <http://edu.direktor.ru>
3. ООО Пифагор. Режим доступа: [www.ooopifagor.ru/page/about](http://www.ooopifagor.ru/page/about)
4. Планета образования. Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru/>
5. Сетевые образовательные сообщества. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.openclass.ru>
6. Форум «Перспективы развития образования в среде Internet», Режим доступа: [http://www.planetaedu.ru/our\\_forum/](http://www.planetaedu.ru/our_forum/)
7. Центр интерактивных образовательных технологий. Интерактивное образование МГУ им. Ломоносова. Режим доступа: <http://ciot.msu.ru/>
8. Электронный альманах "Вопросы информатизации образования". Режим доступа: <http://www.npstoik.ru/projects.htm>



## СОДЕРЖАНИЕ

1. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	3
2. ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ.....	6
2.1 Структура профессионально-ориентированной дидактической игры.....	9
2.2 Алгоритм создания и проведения дидактической игры.....	9
2.3 Психологические особенности взаимодействия субъектов обучения в процессе профессионально-ориентированной игровой деятельности.....	10
2.4 Технология профессионально-ориентированной игровой деятельности.....	11
3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, СОЗДАННЫЕ СТУДЕНТАМИ ИСТОРИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА УДГУ.....	13
3.1 Игра «ВИКТОРИНА ПО ИСЛАМУ».....	13
3.2 Игра – ВИКТОРИНА «ВОСТОЧНЫЙ КВАДРАТ».....	18
4. ЛИТЕРАТУРА.....	23
5. ИНТЕРНЕТ-САЙТЫ.....	24

*Учебное издание*

Колзина Алла Леонидовна

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ**

Учебное пособие

*Авторская редакция*

Подписано в печать 12. 01. 13. Формат 60x84 1/8

Печать офсетная. Усл.печ. 1,4 л. Уч.-изд.....

Тираж 150 экз. Заказ....

Издательство «Удмуртский университет»  
426034, г. Ижевск, ул. Университетская, д. 1, корп. 4.  
тел./факс: +7(3412)500-295 E-mail: editorial@udsu.ru