



(19) **RU**⁽¹¹⁾ **2 179 745**⁽¹³⁾ **C1**
(51) МПК⁷ **G 09 B 19/08**

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) **ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

(21), (22) Заявка: 2001117342/12, 26.06.2001
(24) Дата начала действия патента: 26.06.2001
(46) Дата публикации: 20.02.2002
(56) Ссылки: ОКУЛИЧ-КАЗАРИН В.П. Игровые
методы обучения в техническом ВУЗе
(Методические указания для слушателей
Института переподготовки и повышения
квалификации). - Краснодар, КУБГТУ, 1999,
с.46. GB 1366562 A, 11.09.1974. US 4112595
A, 12.09.1978. FR 2571524 A1, 11.04.1986. DF
3643541 A1, 30.06.1988.
(98) Адрес для переписки:
117437, Москва, ул. Профсоюзная, 114,
корп.2, кв.125, В.А.Сластенину

(71) Заявитель:
Международная академия наук
педагогического образования
(72) Изобретатель: Сластенин В.А.,
Окулич-Казарин В.П., Савельев Б.А.
(73) Патентообладатель:
Международная академия наук
педагогического образования

(54) СПОСОБ ИЗУЧЕНИЯ ТЕКСТОВОГО УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ

(57) Реферат:
Способ изучения текстового учебного
материала посредством игры для повышения
эффективности изучения заключается в том,
что количество информационных блоков

составляет 7-8, а изучение осуществляют в
виде периодов игровой деятельности
продолжительностью 20-420 с с паузами
продолжительностью 60-180 с. 3 табл.

RU 2 179 745 C 1

RU 2 179 745 C 1



(19) **RU** ⁽¹¹⁾ **2 179 745** ⁽¹³⁾ **C1**
(51) Int. Cl.⁷ **G 09 B 19/08**

RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21), (22) Application: 2001117342/12, 26.06.2001

(24) Effective date for property rights: 26.06.2001

(46) Date of publication: 20.02.2002

(98) Mail address:
117437, Moskva, ul. Profsojuznaja, 114,
korp.2, kv.125, V.A.Slastenin

(71) Applicant:
Mezhdunarodnaja akademija nauk
pedagogicheskogo obrazovanija

(72) Inventor: Slastenin V.A.,
Okulich-Kazarin V.P., Savel'ev B.A.

(73) Proprietor:
Mezhdunarodnaja akademija nauk
pedagogicheskogo obrazovanija

(54) **METHOD FOR STUDY OF READING EDUCATIONAL MATERIAL THROUGH GAME**

(57) Abstract:

FIELD: study of educational material through a game. SUBSTANCE: the method consists in the fact that the quantity of the information blocks makes up 7-8, and the

study is accomplished in the form of periods of the game activity lasting 20 to 420 S with intervals lasting 60 to 180 s. EFFECT: enhanced efficiency of study. 1 cl

RU 2 1 7 9 7 4 5 C 1

RU 2 1 7 9 7 4 5 C 1

Изобретение относится к средствам обучения и может быть использовано в высших учебных заведениях, а также иных образовательных учреждениях.

Известно, что скорость обычного чтения "про себя" превышает скорость "говорения" в 4...10 раз. Поэтому в педагогике большое внимание уделяется изучению текстового учебного материала.

Известны способы изучения текстового учебного материала при помощи компьютерной и другой техники [1], ментального чтения [2], посредством игр [3, 4]. Однако данные способы имеют общий дидактический недостаток - они обеспечивают достижение у обучающихся лишь второго уровня умственной деятельности - "воспроизведение".

Известен способ изучения текстового учебного материала посредством игры - игра "Конспект" [5, с. 17], который позволяет обеспечить достижение третьего уровня умственной деятельности - "применение". Используемый в работе [5] подход основан на создании психофизиологических условий для комплексной активизации резервных возможностей личности обучаемого. Эти резервы личности в обычной жизни скрыты и недоступны для использования из-за существующих психофизиологических барьеров, которые человек иногда спонтанно преодолевает в экстремальных условиях при наличии высокой мотивации. Для мобилизации организма человека на преодоление этих барьеров используются приемы информационной стимуляции: информационная "перегрузка" в сочетании с одновременной психологической "компенсацией" в игровых формах в виде психоэмоциональной суггестивной разгрузки. Информационная стимуляция позволяет загружать в подсознание большие объемы неосознаваемой информации (ее можно сравнить с забытым прошлым и утраченными со временем знаниями), которая поначалу не проявляется в реальной деятельности, но затем, при создании стимулирующей ситуации в игровых формах, как бы "всплывает", осознается и используется. Доказано, что изучение учебного материала в игровом виде позволяет усвоить до 90% информации (при лекционной подаче материала - не более 20%). Смена обучающимися игровых ролей при считывании информации, составлении конспектов, взаимопроверке и самопроверке конспектов позволяет достигать поэтапного восхождения по уровням умственной деятельности до уровня "применение".

Однако и этот способ имеет существенные недостатки: дидактические материалы формируются в виде одной страницы машинописного текста на бумажном носителе формата А4; процесс обучения осуществляется в одной учебной группе, состоящей из 6...12 обучающихся (минигруппа). Указанные недостатки существенно ограничивают возможность использования способа в высшем учебном заведении.

По технической сущности и достигаемому эффекту наиболее близким к предложенному нами изобретению является способ [6, с.8...9], в котором упомянутый выше способ адаптирован для использования в высшем учебном заведении путем увеличения числа

минигрупп до количества, достаточного для обучения всех обучающихся одной или более академических групп. Дидактические материалы в способе [6] формируются в виде смысловой единицы текстового учебного материала объемом 3...4 машинописных страницы формата А4. Указанный способ изучения текстового учебного материала посредством игры осуществляется путем одновременного предъявления группе обучающихся, разделенных на минигруппы численностью 6...12 человек, смысловой единицы текстового учебного материала, разделенного на 12...16 пронумерованных абзацев (информационных блоков) и изготовленного в виде 3...4 страниц машинописного текста на бумажном носителе формата А4. Преподаватель обеспечивает считывание информации обучающимися, запись ими краткого содержания каждого информационного блока на отдельную карточку, изготовленную на бумажном носителе одинаковой формы размером 1/8 формата А4, перемешивание и передачу обучающимися карточек поочередно каждому члену минигруппы для чтения их содержания и занесения на обратную сторону каждой карточки номера информационного блока, краткое содержание которого записано на карточку, чтение обучающимися записей на карточках других членов минигруппы и занесение на обратную сторону каждой карточки номера информационного блока, краткое содержание которого записано на карточку, вычисление обучающимися суммы правильно занесенных на обратную сторону своих карточек номеров информационных блоков, краткое содержание которых записано на карточку, а также подведение итогов соревнования по учебной деятельности. Победителями соревнования по результатам учебной деятельности становятся обучающиеся, у которых номера информационных блоков занесены на обратную сторону карточек правильно большинством участников минигруппы. Все победители должны быть отмечены призами. Лучшее всего, если призы будут смешными (например, шоколадная "большая золотая" медаль, авторучка для "самописания конспектов", тетрадка для "записи умный мысли" и т. д.), тогда проигравшим будет не так обидно - смех компенсирует разочарование от проигрыша. Своеобразным призом и наградой может быть присуждение специального титула - "Магистр слововедения", "Мастер ассоциации", "Предводитель изобретателей" и т. д.

Указанное техническое решение обладает существенными недостатками: 1) количество информационных блоков (12...16) значительно превышает максимальный объем внимания, при котором умственная деятельность достаточно эффективна, что является причиной снижения мотивационного настроения на учение, ослабления волевого усилия, падения работоспособности и быстрого утомления; 2) большое количество информационных блоков (12...16) при объеме 3...4 страницы учебного текста приводит к чрезмерному упрощению материала в блоке, что снижает интерес к учению, не способствует формированию учебных навыков и не содействует развитию обучающихся; 3) изучение учебного материала осуществляется

в виде непрерывного процесса игровой деятельности с подведением итогов соревнования по учебной деятельности, что по степени понижения мотивации к концу игры соответствует достижению отдаленной цели - психологами установлено, что оценка полезности результата деятельности убывает в соответствии с квадратом времени отсрочки его достижения.

Понижение мотивации к концу игры является причиной недостаточно высокой скорости изучения текстового учебного материала.

Изобретением решается задача изучения текстового учебного материала с более высокой скоростью.

Для достижения названного технического результата в предложенном способе количество информационных блоков составляет 7...8, а изучение осуществляют в виде периодов игровой деятельности продолжительностью 20...420 с с паузами продолжительностью 60...180 с, которые используют для отображения в видимой обучающимися таблице итогов соревнования между минигруппами по каждому периоду игровой деятельности.

Отличительными признаками предложенного способа являются предварительное изменение формы текстового учебного материала, использование дополнительного технического объекта - таблицы, изменение режимных условий осуществления действий над текстовым учебным материалом, карточками и таблицей.

Сущность изобретения состоит в том, что количество информационных блоков составляет 7...8 при прежнем объеме текстового учебного материала, что резко повышает учебную мотивацию. Но, так как количество информационных блоков остается на границе максимального объема внимания, при котором умственная деятельность еще достаточно эффективна, то остается и напряжение нервной системы обучающихся. Снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему, обеспечивают за счет поддержания высокого уровня игровой мотивации (это усиливает релаксационную функцию игры). Высокий уровень игровой мотивации и повышение скорости изучения текстового учебного материала обеспечиваются разделением непрерывной игровой деятельности при изучении текстового учебного материала на ряд последовательных периодов игровой деятельности с отображением в видимой обучающимися таблице итогов соревнования между минигруппами по каждому периоду игровой деятельности. Вовлечение обучающихся в борьбу за достижение наилучших результатов в игровой деятельности поднимает отстающих на уровень передовых, стимулирует развитие творческой активности, инициативы, новаторских починов, ответственности и коллективизма. Соревнование по периодам игровой деятельности строится с учетом того социально-психологического фактора, что юношеству в высшей степени свойственно стремление к здоровому соперничеству, приоритету, первенству, самоутверждению. Заранее сделанное преподавателем объявление о том, что в конце игры будет

подведен итог соревнования в игровой деятельности, вносит в изучение текстового учебного материала дополнительную составляющую. В этом случае Я-состояние "Ребенок" структуры человеческой психики стимулируется к проявлению спонтанной активности, что обеспечивает сохранение высокой игровой мотивации и высокой скорости изучения текстового учебного материала.

Каждой минигруппе присваивается произвольное название. Все обучающиеся фиксируют выполнение учебного задания очередного периода игровой деятельности посредством поднятой руки или иным способом. По мере выполнения задания всеми участниками минигруппы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания всеми участниками минигруппы. Порядковые номера по всем периодам игровой деятельности отображаются в видимой обучающимися таблице ("Экран соревнования" - общий вид показан в табл. 1). При завершении изучения текстового учебного материала (игры) порядковые номера суммируются для каждой минигруппы. Победившей по результатам игровой деятельности считается минигруппа, набравшая минимальную сумму промежуточных мест.

Следует отметить, что победа в игровой деятельности не зависит от использованных обучающимися методов выполнения умственных операций и награждение по итогам соревнования является всего лишь мотивационным фактором.

Минимальное значение продолжительности периодов игровой деятельности (20 с) выбрано с учетом длительности сохранения информации в оперативной памяти человека. Максимальное значение продолжительности периодов игровой деятельности (420 с) получено опытным путем - при обучении посредством игры методом педагогического наблюдения установлено, что после 420 с напряженной учебной и (или) игровой деятельности активность обучающихся снижается с последующим восстановлением после паузы продолжительностью 60... 180 с.

Продолжительность паузы 60...180 с является необходимой и достаточной для отображения в видимой обучающимися таблице итогов соревнования между минигруппами по каждому периоду игровой деятельности. Паузы между периодами игровой деятельности также используют для объявления учебной задачи на следующий период. Количество периодов игровой деятельности является величиной переменной и зависит от опыта игротехнической деятельности и творческих способностей преподавателя.

Способ осуществляется следующим образом.

Преподаватель делит обучающихся на минигруппы численностью по 6...12 человек. Внутри каждой минигруппы обучающиеся рассчитываются по порядку номеров и запоминают свой номер. Всем обучающимся одновременно предъявляется текстовый учебный материал и выдаются карточки для записи краткого содержания каждого информационного блока. Преподаватель составляет таблицу "Экран соревнования" для

всех мини групп и объявляет о том, что в конце игры при подведении итогов будут определены победители соревнования не только в учебной, но и в игровой деятельности. Преподаватель сообщает, что в течение первого периода игровой деятельности обучающиеся по сигналу считывают информацию с текстового учебного материала.

Каждый обучающийся фиксирует выполнение учебного задания посредством поднятой руки. По мере выполнения учебного задания первого периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

Преподаватель объявляет, что суть очередного периода игровой деятельности заключается в записи краткого содержания каждого информационного блока на отдельной карточке без проставления номера блока.

Для выполнения этого учебного задания обучающиеся по сигналу еще раз просматривают учебный текст и записывают на карточки краткое содержание каждого информационного блока. По мере выполнения учебного задания данного периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

Преподаватель объявляет, что в очередной период игровой деятельности (на следующем этапе соревнования) обучающиеся по сигналу перемешивают свои карточки и передают их соседу со следующим порядковым номером (обучающийся с максимальным в подгруппе номером передает первому),

Прочитав содержание полученных карточек, обучающиеся заносят на обратную сторону каждой карточки цифру - номер информационного блока текстового учебного материала, к которому, по их мнению, относится содержание карточки, и фиксируют выполнение учебной задачи посредством поднятой руки. По мере выполнения учебного задания всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

Преподаватель ставит новую учебную задачу: в течение очередного периода игровой деятельности по сигналу перемешать и передать комплект карточек тому же соседу, чтобы он, прочитав содержание, снова заносил на них номера информационных блоков. Этот период продолжается до тех пор, пока к каждому обучающемуся не вернется его комплект карточек. Получив свой комплект карточек, обучающийся поднимает руку. По мере выполнения учебного задания данного периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий

очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

5 Преподаватель объясняет, чтобы за следующий период каждый вновь просмотрел свои карточки и проверил правильность занесенных на обратную сторону карточек номеров информационных блоков. По мере выполнения задания всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

10 В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

Преподаватель объявляет, что каждый по сигналу должен посчитать правильно занесенные на обратную сторону всех карточек номера информационных блоков.

20 Посчитав количество правильно занесенных номеров, обучающийся поднимает руку. По мере выполнения задания всеми участниками мини группы ей присваивается порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

25 В течение паузы этот порядковый номер отображается в таблице.

Затем преподаватель с помощью обучающихся суммирует отображенные в таблице порядковые номера для каждой мини группы. Победившей по результатам игровой деятельности считается мини группа, набравшая минимальную сумму промежуточных мест. Победившая команда называется вслух (вызывается к доске, на сцену и т. д.) и поощряется, например, аплодисментами одногруппников.

30 Победителями соревнования по результатам учебной деятельности считаются обучающиеся, у которых номера информационных блоков занесены на обратную сторону карточек правильно большинством участников мини группы. Победители награждаются преподавателем под аплодисменты остальных обучающихся.

35 После этого преподаватель благодарит всех участников игры и подводит итоги занятия.

Нижеследующие примеры раскрывают сущность изобретения.

40 Пример 1. Проводили 25 марта 1999 г. в Краснодарском региональном институте агробизнеса изучение учебного материала традиционным способом (обычная лекция) при обучении слушателей специальности "Менеджеры по персоналу" по теме "Организационная структура управления предприятием" в течение 4 академических часов (спаренное занятие). На занятии присутствовали 13 человек. Оперативная педагогическая задача заключалась в изучении четырехчасового теоретического материала.

45 На изучение темы четырехчасового занятия было затрачено четыре академических часа при низкой мотивации учебной деятельности и степени усвоения, соответствующей традиционному лекционному занятию.

50 Пример 2. Проводили 10 января 2001 г. в Техническом университете Кубанского

государственного технического университета изучение текстового учебного материала известным способом [6] при обучении слушателей президентской программы подготовки руководящих кадров для народного хозяйства РФ по теме "Организационная структура управления предприятием" в течение 4 академических часов (спаренное занятие). На занятии присутствовали 24 человека. Оперативная педагогическая задача заключалась в изучении четырехчасового теоретического материала и решении практических задач на построение орг. структуры малого предприятия.

Материалы и принадлежности: смысловая единица текстового учебного материала объемом 4 машинописных страницы формата А4 (с полями размером 20 мм со всех сторон, шрифтом Times New Roman Cyr; кегль 14, интервал - одинарный) без формул, таблиц и рисунков, разделенного на 14 пронумерованных информационных блоков (форма 1) - в количестве 24 шт.; 24 комплекта карточек размером 1/8 формата А4 в количестве по 14 шт.; шоколадные "золотые" медали.

Порядок проведения занятия: Преподаватель разделил группу слушателей на три минигруппы по 8 человек. Внутри минигруппы слушатели рассчитались по порядку номеров и запомнили свой номер. Каждому слушателю преподаватель одновременно предъявил учебный материал и выдал по 14 карточек.

Изучение текстового учебного материала осуществлялось в виде непрерывного процесса учебной и игровой деятельности следующим образом. Сначала по сигналу преподавателя слушатели считали информацию с текстового учебного материала. Затем записали на карточки краткое содержание каждого информационного блока, не проставляя его номера. Для этого еще раз просмотрели учебный текст. Затем перемешали карточки и передали их соседу со следующим порядковым номером (слушатель с номером 8 передал свои карточки первому). Прочитав содержание карточек, обучающиеся занесли на обратную сторону каждой карточки цифру - номер информационного блока, к которому, по их мнению, относится содержание карточки. Закончив проставлять номера, передали комплект карточек тому же соседу, чтобы он снова заносил номера информационных блоков на новых карточках. Изучение текстового учебного материала продолжалось до тех пор, пока к каждому не вернулись его карточки. После этого слушатели в своих карточках проверили правильность номеров информационных блоков и посчитали правильно занесенные на обратную сторону карточек номера. Игра окончилась путем подведения итога соревнования по результатам учебной деятельности.

Выиграл слушатель, у которого оказалось больше всего правильно занесенных номеров информационных блоков (69). Под аплодисменты одногруппников он был награжден шоколадной "золотой" медалью.

Длительность изучения текстового учебного материала объемом четырехчасового лекционного занятия оказалась равной 3 (трем) академическим часам при понижении к концу игры мотивации

и недостаточно высокой скорости изучения текстового учебного материала. Оставшийся академический час был посвящен решению задач.

Пример 3. Проводили 28 апреля 2001 г. в Московском педагогическом государственном университете изучение текстового учебного материала предложенным способом при обучении студентов 3 курса специальности "Педагогика и психология" по теме "Организационная структура управления предприятием" в течение 4 академических часов (спаренное занятие). На занятии присутствовали 19 человек. Оперативная педагогическая задача заключалась в изучении четырехчасового теоретического материала, проведении минисеминара по основным понятиям менеджмента и решении практических задач на построение орг. структуры малого предприятия.

Материалы и принадлежности: смысловая единица текстового учебного материала объемом 4 машинописных страницы формата А4 (с полями размером 20 мм со всех сторон, шрифтом Times New Roman Cyr; кегль 14, интервал одинарный) без формул, таблиц и рисунков, разделенного на 8 пронумерованных информационных блоков (форма 2), в количестве 19 шт.; 19 комплектов карточек размером 1/8 формата А4 в количестве по 8 шт.; классная доска и мел; шоколадные "золотые" медали.

Порядок проведения занятия: Один студент (Волошина Анна - ведущий) помогал преподавателю и разделил группу студентов на три минигруппы по 6 человек: 1) "Астра"; 2) "Роза"; 3) "Зебра".

Внутри каждой минигруппы студенты рассчитались по порядку номеров и запомнили свой номер.

Изучение текстового учебного материала осуществлялось в виде периодов игровой деятельности продолжительностью 20...420 с с паузами продолжительностью 60...180 с следующим образом. Ведущий нарисовал мелом на классной доске видимую обучающимся таблицу "Экран соревнования" для трех команд (табл. 1), Преподаватель объявил о том, что в конце игры при подведении итогов будут определены победители соревнования не только в учебной, но и в игровой деятельности. Всем студентам одновременно предъявили текстовый учебный материал и выдали по 8 карточек.

В первом периоде игровой деятельности по сигналу ведущего студенты осуществили считывание информации с текстового учебного материала. Каждый обучающийся зафиксировал выполнение учебного задания посредством поднятой руки. По мере выполнения учебного задания первого периода игровой деятельности всеми участниками минигруппы ей присваивался порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания минигруппой по отношению к другим минигруппам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования"(табл. 1).

Второй период игровой деятельности заключался в записи по сигналу краткого содержания каждого информационного блока на отдельной карточке без проставления его

номера. Для этого студенты еще раз просмотрели учебный текст. По мере выполнения учебного задания второго периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивался порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования" (табл.1).

В третьем периоде игровой деятельности обучающиеся по сигналу перемешали и передали свои карточки соседу со следующим порядковым номером (студент с шестым номером передал первому). Прочитав краткое содержание информационных блоков, они занесли на обратную сторону каждой карточки цифру - номер информационного блока, к которому, по их мнению, относится краткое содержание, и зафиксировали выполнение учебного задания третьего периода посредством поднятой руки. По мере выполнения учебного задания всеми участниками мини группы ей присваивался порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования" (табл.1).

В течение четвертого периода игровой деятельности студенты по сигналу последовательно перемешивали и передавали карточки тому же соседу, чтобы он, прочитав содержание карточек, заносил номера информационных блоков на обратную сторону карточек, а сами осуществляли аналогичные действия над получаемыми карточками. Этот период продолжался до тех пор, пока к каждому студенту не вернулись его карточки. Получив свой комплект карточек, студент поднимал руку. По мере выполнения учебного задания четвертого периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивался порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования" (табл.1).

После этого по сигналу студенты просмотрели свои карточки и проверили правильность занесенных номеров информационных блоков. По мере выполнения учебного задания, пятого периода игровой деятельности всеми участниками мини группы, ей присваивался порядковый номер, соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования" (табл. 1).

В шестом периоде игровой деятельности по сигналу ведущего каждый студент вычислил сумму правильно занесенных на обратную сторону всех карточек номеров информационных блоков. По мере выполнения задания шестого периода игровой деятельности всеми участниками мини группы ей присваивался порядковый номер,

соответствующий очередности выполнения задания мини группой по отношению к другим мини группам.

В течение паузы этот порядковый номер был отображен в таблице - "Экране соревнования" (табл. 1).

Паузы между периодами игровой деятельности использовались также для объявления преподавателем (ведущим) задачи следующего периода игровой деятельности.

Изучение текстового учебного материала завершилось суммированием порядковых номеров очередности выполнения заданий периодов игровой деятельности для каждой мини группы. По результатам игровой деятельности победила мини группа "Астра", набравшая минимальную сумму промежуточных мест - 11 баллов (табл.1).

Она была поощрена аплодисментами одноклассников.

Победителем соревнования по результатам учебной деятельности стала студентка Адаманюк Вера, у которой сумма правильно занесенных на обратную сторону карточек номеров информационных блоков оказалась больше всех (37). Под аплодисменты одноклассников она была награждена шоколадной "золотой" медалью.

Подробное описание процедуры изучения текстового учебного материала по предложенному способу сведено в табл. 2.

Затраты учебного времени на изучение текстового учебного материала объемом четырехчасового лекционного занятия оказались сокращены до 2 (двух) академических часов при высокой учебной и игровой мотивации в течении всей игры и высокой скорости изучения текстового учебного материала. Оставшиеся 2 академических часа были посвящены проведению минисеминара по основным понятиям менеджмента и решению практических задач.

Фактические затраты времени на изучение текстового учебного материала (объемом четырех академических часов) известным и предложенным способами приведены в табл. 3.

Как видно из приведенных примеров, использование предложенного способа позволяет за счет повышения скорости изучения сократить затраты учебного времени на изучение текстового учебного материала в 1,5 раза.

Применение данного изобретения может дать большой социальный и экономический эффект, поскольку позволяет сократить затраты учебного времени на изучение теоретического учебного материала и интенсифицировать учебный процесс при высокой степени усвоения материала.

Использованные источники
 1 RU, патент N2130202, кл. G 09 B 19/00, 1999.
 2 JP, патент N2860456 B2, кл. G 09 B 19/08, 2000.
 3 RU, патент N2119191, кл. G 09 B 19/06, 1998.
 4 RU, патент N2031682, кл. A 63 F 9/06, 1995.
 5 Игры - обучение, тренинг, досуг: Сборник сценариев / Под ред. В.В.Петрусинского - М.: Новая школа, 1998. - 464 с.

6 Окулич-Казарин В. П. Игровые методы обучения в техническом вузе (методические указания для слушателей Института переподготовки и повышения квалификации). - Краснодар, КубГТУ, 1999. - 46 с.

Формула изобретения:

Способ изучения текстового учебного материала посредством игры, включающий одновременное предъявление обучающимся, разделенном на мини группы численностью 6-12 человек, смысловой единицы текстового учебного материала, изготовленного в виде 3-4 страниц машинописного текста на бумажном носителе формата А4 и разделенного на пронумерованные информационные блоки, считывание информации обучающимися, запись ими краткого содержания каждого информационного блока на отдельную карточку, изготовленную на бумажном

носителе одинаковой формы размером 1/8 формата А4, перемешивание и передачу обучающимися карточек поочередно каждому члену мини группы, чтение обучающимися записей на карточках других членов мини группы и занесение на обратную сторону каждой карточки номера информационного блока, краткое содержание которого записано на карточку, вычисление обучающимися суммы правильно занесенных на обратную сторону своих карточек номеров информационных блоков, отличающийся тем, что количество информационных блоков составляет 7-8, а изучение осуществляют в виде периодов игровой деятельности продолжительностью 20-420 с с паузами продолжительностью 60-180 с, которые используют для отображения в видимой обучающимися таблице итогов соревнования между мини группами по каждому периоду игровой деятельности.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

Таблица 1

Общий вид таблицы - "Экрана соревнования"

Этап соревнования	Команда (мини группа)		
	Астра	Роза	Зебра
1	1	3	2
2	1	2	3
3	2	3	1
4	3	1	2
5	2	3	1
6	2	1	3
Итого	11	13	12
МЕСТО	1	3	2

Таблица 2

Процедура изучения текстового учебного материала предложенным способом

№ п/п	Период	Характер деятельности	Продолж., сек	Прим.
1		Начало занятия, постановка задачи, деление на мини группы, подготовка таблицы, предъявление текстового учебного материала, выдача карточек	1200	
2	1-ый	Считывание информации	120	
3	пауза	Отображение итогов соревн. в таблице, объявление задачи следующего периода игровой деятельности	180	табл.1
4	2-ой	Чтение текста и запись краткого содержания информационных блоков на карточки	420	
5	пауза	Отображение итогов соревн. в таблице, объявление задачи следующего периода игровой дея-	180	табл.1

RU 2179745 C1

RU 2179745 C1

		тельности		
6	3-ий	Перемешивание и передача карточек соседу, чтение краткого содержания первого полученного комплекта карточек, занесение на их обратную сторону номеров информационных блоков	360	
7	пауза	Отображение итогов соревн. в таблице, объявление задачи следующего периода игровой деятельности	60	табл.1
8	4-ый	Последовательные перемешивание и передача остальных комплектов карточек соседу, чтение их содержания и занесение на их обратную сторону номеров информационных блоков	420	
9	пауза	Отображение итогов соревн. в таблице, объявление задачи следующего периода игровой деятельности	180	табл.1
10	5-ый	Просмотр и проверка правильности занесения номеров на собственных карточках	240	
11	пауза	Отображение итогов соревн. в таблице, объявление задачи следующего периода игровой деятельности	180	табл.1
12	6-ой	Вычисление суммы правильно занесенных на обратную сторону своих карточек номеров информационных блоков	180	
13	пауза	Отображение итогов соревнования в таблице	60	табл.1
14		Подведение итогов соревнования по игровой деятельности	240	табл.1
15		Поощрение победившей мини группы	60	
16		Подведение итогов соревнования по учебной деятельности, награждение победителя	360	
17		Выход из игры, подведение итогов занятия	360	
		Итого:	4800	2 ак. ч.

Таблица 3

Сравнение фактических затрат учебного времени на изучение текстового учебного материала известным [6] и предложенным способами

№ п/п	Способ изучения	Тема и нормативное время изучения, ак. час	Фактическое время, ак. час	Уменьшение затрат уч. времени, раз
1	известный	Организационная структура управления предприятием - 4,0	3,0	-
2	предложенный	Организационная структура управления предприятием - 4,0	2,0	1,5

RU 2179745 C1

RU 2179745 C1