

КРОССВОРД КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ В ПРЕПОДАВАНИИ ТЕОРИИ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

Конягина Мария Николаевна

Аннотация: современное общество предъявляет особые требования к методическому обеспечению процесса обучения в высшем учебном заведении. При этом результативность методов и применяемого инструментария обучения должны быть глубоко изучены. В статье обосновывается, что игра «Кроссворд», применяемая для закрепления студентами знаний понятийного аппарата в рамках теоретических дисциплин, позволяет объединить качественную подготовку и проверку теоретических знаний по учебной дисциплине, а также представляет собой увлекательное мероприятие в рамках практически любой учебной дисциплины. Результаты исследования, проведенного в 2 этапа: опрос студентов об их ожиданиях от игры до ее проведения и опрос о результатах игры «Кроссворд», – показали, что эта методическая разработка превзошла ожидания студентов и позволила практически на треть улучшить результативность усвоения теоретического материала учебной дисциплины.

Ключевые слова: высшее образование, методика обучения, студент, цифровизация, цифровой инструментарий.

Abstract: modern society has special requirements for the methodological support of the learning process in higher education. At the same time, the efficiency of the methods and the applied training tools should be deeply studied. The Crossword game, which is used to consolidate students' knowledge of the conceptual knowledge within the framework of theoretical disciplines, allows combining high-quality training and testing of theoretical knowledge of the academic discipline, as well as being an exciting event in almost any academic discipline. The results of a study conducted in 2 stages: a pre-game survey of students about their expectations and a survey of the results of the Crossword game, showed that this methodological development ex-

ceeded students' expectations and improved the efficiency of mastering the theoretical material of the discipline by almost one third.

Keywords: *higher education, teaching methods, student, digitalization, digital tools.*

Внедрение игровых методов обучения заботит преподавателей разных учебных заведений и самых разнообразных дисциплин. С одной стороны, современный студент хочет учиться легко, без принуждения, с интересом и элементами креативности. С другой стороны, повсеместное внедрение креативных подходов создает иллюзию самореализации исключительно через творческие подходы в самых разных сферах, что не соответствует реальности и вызывает нетерпимость к рутинным профессиональным операциям, удельный вес которых преобладает даже в условиях цифровизации.

В научной педагогической литературе проблематике игровых форм обучения посвящено немало работ. В контексте нашего исследования представляет ценность работа Г.Д. Ходжаевой и соавторов [8], посвященная внедрению инновационных подходов к оценке опыта студентов и результатов их достижений. Серьезным мотиватором к проведению исследования стала работа А.М. Абдуллиной и Г.И. Галимовой [1] о повышении заинтересованности студентов к самостоятельному изучению теории на примере разделов физики. Некоторую помощь в обобщении результатов эксперимента оказала статья Н.Г. Лавровой [4] о вовлечении обучающихся в преподавательскую деятельность. При этом, как показал анализ научных публикаций, только за последние четыре года кроссворды и головоломки используются довольно часто для проверки теоретических знаний студентов. Здесь наибольший интерес представляют публикации, содержащие анализ результатов применения этого метода, таких авторов, как В.В. Волков и соавторы [2], П.Н. Дробот и М.Ю. Попков [3], Т.Б. Шрамченко [6] и А.С. Шушаева [7]. Все эти работы сподвигли автора исследования не просто провести анализ результативности применения игры «Кроссворд» для оценки уровня теоретических знаний сту-

дентов, но и развивать этот метод для формирования навыков работы в небольшой команде, объективной оценки работ своих коллег-сокурсников, владением тайм-менеджментом, а также внедрения элементов креативности в довольно рутинные операции, как разработка кроссворда и подбор качественного понятийного аппарата.

В условиях цифровой трансформации социальных и экономических отношений, когда часть общения людей перенесена в виртуальное пространство, а информация максимально доступна, человек все больше привыкает к быстрым и доступным решениям профессиональных задач. Игнорирование этой тенденции в процессе обучения студентов негативно влияет на оценку качества образования в вузе, на интерес студента к профессии и на его отношение к конкретным дисциплинам.

Особое место при обучении дисциплине отводится освоению студентом понятийного аппарата, что для молодого поколения сегодня непросто. Привычка к игровым методикам преподавания, практикуемым и поощряемым на каждой ступени образования, обуславливает неосознанное отторжение классических подходов к освоению материала: заучиванию, чтению профессиональной литературы, инструкций, нормативных документов, повторению пройденного, копированию вручную и т. п. При этом необходимо знать определения, корректно использовать понятия, владеть особенностями применения профессиональных методов и инструментов. Современный студент хочет осваивать все это с интересом и получая какой-то результат, который можно увидеть, оценить не только баллами, но и эстетически или профессионально.

При этом современный студент испытывает ряд сложностей, которые прекрасно осознает. Так, по результатам опроса студентов третьего курса бакалавриата очной формы обучения в ноябре – декабре 2019 года респонденты наиболее часто называли следующие три характеристики «типичного студента» наших дней:

- 1) домосед, предпочитает общаться в социальных сетях и мессенджерах;

2) испытывает потребность в частом переключении внимания и сложность в длительной концентрации на чем-то одном;

3) если работу необходимо сделать, то предпочитает делать ее единолично.

Опрос проводился среди 283 студентов трех вузов Санкт-Петербурга (здесь и далее количество респондентов отличается по причине несовпадения сроков анкетирования студентов: опрос в начале осеннего семестра, в первых числах, а затем в середине декабря 2019 года). Такой портрет молодого специалиста не в полной мере соответствует запросам работодателей, знаниям, умениям и владениям, заявленным в учебных программах высшего образования, а также навыкам, указанным в федеральных государственных образовательных стандартах и новых профессиональных стандартах.

Именно поэтому в процессе формирования компетенций будущего выпускника необходимо вырабатывать и закреплять навыки работы в группе и справедливого распределения обязанностей, пунктуальность, склонность к объективной оценке результатов своего и чужого труда. Не менее важно выработать у студента интерес к работе с теоретическим материалом и помочь освоить терминологию предмета для формирования грамотной профессиональной лексики как ключевому требованию для развития профессиональных коммуникаций.

На помощь преподавателю в решении таких задач может прийти игра «Кроссворд», которая помогает освоить понятийный аппарат дисциплины и реализуется с применением несложного программного инструментария, расположенного в сети Интернет.

После участия в игре «Кроссворд» студент:

1) знает основную терминологию учебной дисциплины и источники релевантной информации, содержащие эти термины;

2) умеет правильно и вовремя применять понятия в рамках профессионального языка дисциплины, эффективно распределять обязанности в небольшой группе, может составить кроссворд и оценить качество результата такого труда;

3) владеет технологией составления профессионального кроссворда – агрегаторами кроссвордов, средствами коммуникаций для эффективного общения в рамках работы в малой группе.

Помимо перечисленных игра может формировать и другие компетенции, предусмотренные учебным планом.

Игру «Кроссворд» рекомендуется проводить ближе к концу учебного семестра, незадолго до начала экзаменационной сессии, приблизительно на предпоследнем практическом занятии. Игра допускает и дистанционное проведение. Однако наилучшие результаты, а главное, удовлетворенность студентов процессом учебной игры и ее результатами достигается при очном проведении.

Процесс организации и проведения игры несложен. Студенты при подготовке к игре формируют небольшие команды – по 2–3 человека. Большое число участников снижает эффективность освоения понятийного аппарата учебной дисциплины. Члены команды распределяют обязанности, подбирают источники для составления кроссвордов, отбирают удобное приложение – агрегатор кроссвордов в Интернет. Оптимальным количеством понятий, используемых для кроссворда, считают от 20 до 25 слов.

Команда должна составить кроссворд, решить его, для того чтобы обнаружить ошибки в сетке кроссворда, а затем заблаговременно, в назначенные преподавателем сроки, выслать ему на проверку сетку кроссворда, вопросы и ответы.

Преподавателю следует еще на этапе инструктажа обратить внимание команд, что кроссворд должен обладать следующими принципиальными характеристиками:

- 1) соответствие учебной дисциплине;
- 2) высокими эстетическими качествами: например, красота оформления, многоэтапность решения, стихотворное изложение вопросов, симметричность и т. д.;
- 3) точность и понятность формулировок вопросов;
- 4) отсутствие ошибок в кроссворде и терминах.

Эти характеристики вполне могут стать основой для формирования критериев оценки каждого подготовленного студентами кроссворда или же могут быть расширены. Для оценки можно применять привычную балльную систему или разработать иной подход, который, по мнению преподавателя, позволит непредвзято оценить кроссворды.

Каждый кроссворд следует зашифровать и распечатать перед проведением игры в количестве нескольких экземпляров.

Играют студенты в своих командах. На игру отводится 60–70 минут, в течение которых команды получают зашифрованные кроссворды, созданные другими. За отведенное время в среднем студенты, ответственно подошедшие к составлению и проверке кроссвордов своих команд, обычно решают 2–4 кроссворда других команд, конечно, в зависимости от их сложности. После завершения каждого кроссворда команда ставит ему оценки по каждому из принятых критериев. Последние 20–30 минут отводятся на подведение итогов. Пока преподаватель оценивает средний балл, который получил каждый кроссворд от всех решавших его команд, студенты могут выйти на перерыв длительностью 10–15 минут.

Подведение итогов включает в себя объявление команды, чей кроссворд получил наивысший средний балл от решавших его групп студентов. Рекомендуется заготовить необременительные призы, чтобы поощрить старания авторов победившего кроссворда. Как показывает практика, студенты потом очень бережно хранят такие призы. Это может быть небольшой значок или самодельная медаль из картона с надписью «За лучший кроссворд» или нечто иное, обеспечивающее приятные воспоминания студентам.

Следует также дать возможность студентам узнать, какие понятия были зашифрованы в тех местах кроссворда, которые они не смогли заполнить. Для этого следует запастись ответами к кроссвордам, содержащими шифр.

Студенты обычно очень оптимистично подходят к такой игре, а применение приложений и программ, генерирующих кроссворд, существенно упрощают подготовку к игре. Кроме того, у команд нет необходимости приобретать

учебники по соответствующим дисциплинам или даже брать их в библиотеке. Сегодня большинство издательств имеют договоры с библиотеками вузов на использование электронной библиотечной системы издательств, наиболее прогрессивные из которых создали специальное мобильное приложение, позволяющее пользоваться учебниками практически в любых условиях, где работает смартфон.

Конечно, каждый кроссворд можно разместить в системе дистанционного обучения вуза и открыть доступ к его решению строго в определенное время совершенно конкретным студентам. Однако ничто так не сплачивает и не ускоряет процесс решения чужого кроссворда, как работа в живой команде игроков!

В ноябре – декабре 2019 года в рамках учебной дисциплины «Деньги. Кредит. Банки» была проведена игра «Кроссворд». За неделю до игры удалось завершить анкетирование студентов об их ожиданиях от этого обучающего мероприятия. Опрос проводился среди 287 студентов экономического направления трех вузов Санкт-Петербурга. Остановимся лишь на двух: мнение о необходимости проверки теоретических знаний и о полезности игровой формы обучения (рис. 1 и 2), собранные незадолго до проведения учебной игры.

Следует ли проверять теоретические знания по предмету?

Answered: 287

Skipped: 0

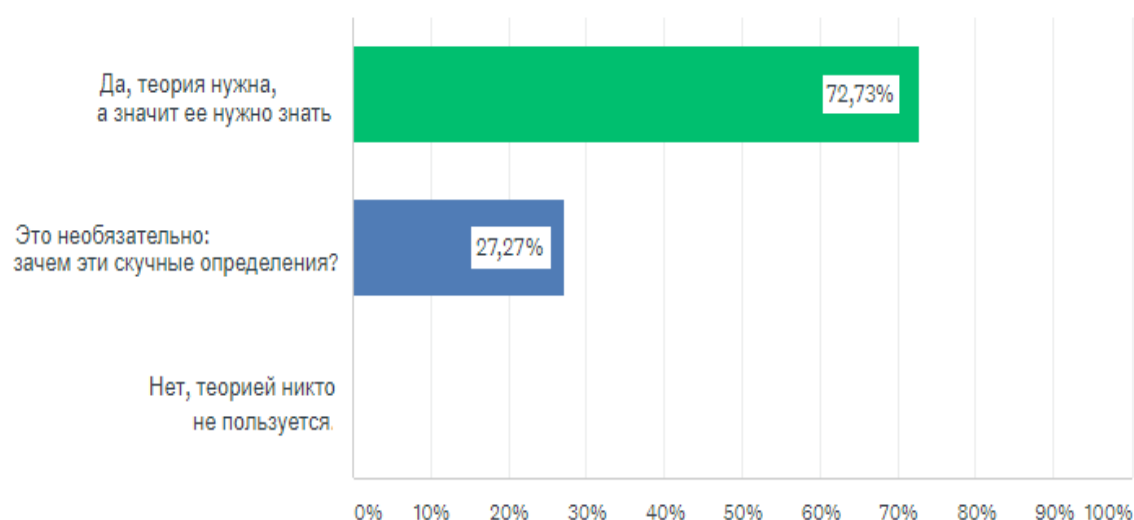


Рис. 1. Мнение студентов о необходимости проверки теоретических знаний

Считаете ли Вы, что игры применимы и полезны в процессе обучения студентов?

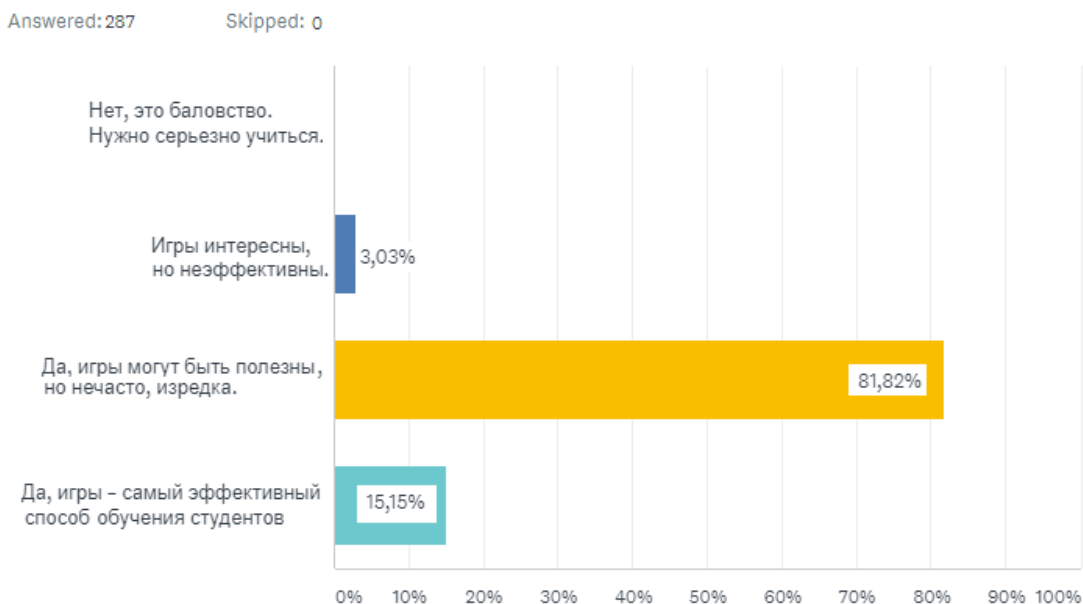


Рис. 2. Мнение студентов о полезности игр в процессе обучения

Интересно, что современные студенты по-прежнему отдают дань теории и не переоценивают игровые формы обучения. Также важно, как изменилась оценка полезности игр относительно проверки теоретических знаний (рис. 3), опрос по которой был проведен в течение недели после проведения игры «Кроссворд».

Считаете ли Вы теперь, что такие игры, как «Кроссворд», полезны и применимы в обучении?

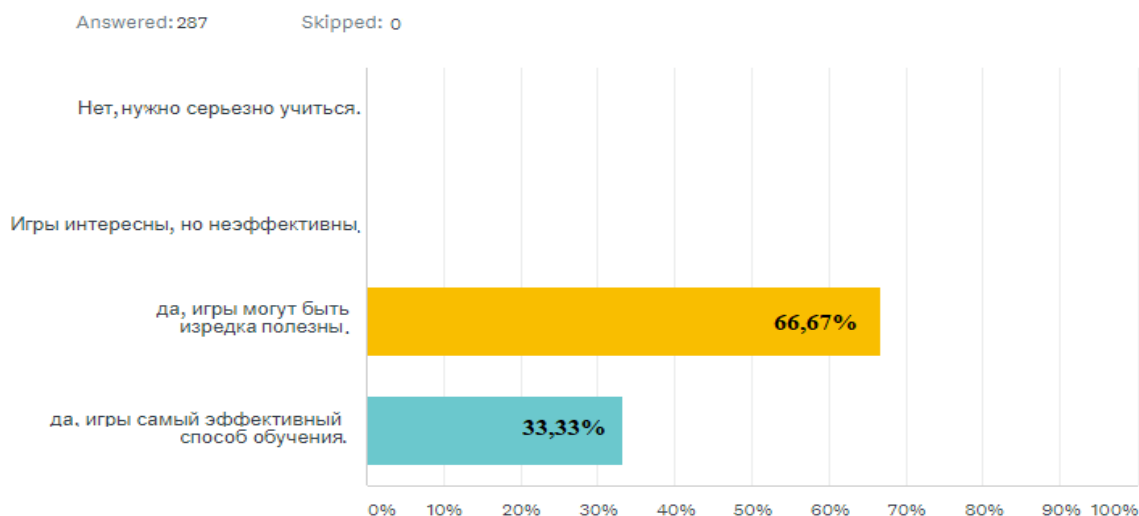


Рис. 3. Полезность игровых форм обучения, по мнению студентов после игры «Кроссворд»

Было важно выяснить, что думают студенты о методах проверки теоретических знаний по предмету. На рисунке 4 совершенно четко проявилось мнение студентов о том, какие методы проверки знаний были бы для них эффективны. После игры «Кроссворд» большинство студентов отдают предпочтение сочетанию кроссвордов и тестов (рис. 4).

По результатам игры, как Вы считаете, что лучше использовать для проверки знаний основных теоретических понятий по дисциплине?

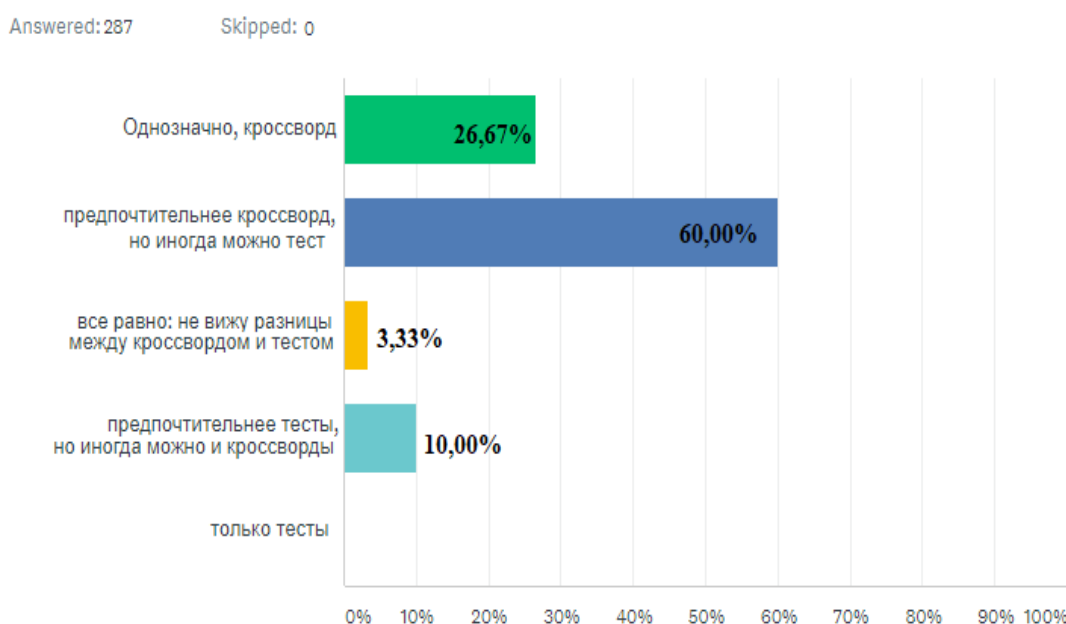


Рис. 4. Мнение студентов о способе проверки теоретических знаний после игры «Кроссворд»

Практика показала, что студенты высоко ценят игровые формы обучения и проверки знаний, однако не переоценивают их, отдавая должное таким классическим методам, как тесты. Игровые методы, как и тестирование сегодня удобно применять с использованием программного обеспечения и сайтов в сети Интернет, позволяющих генерировать кроссворды и организовывать тестирование. А электронные библиотечные системы и мобильные приложения издательств позволяют студентам без труда подготовиться к проверочным мероприятиям независимо от способов их проведения.

В рамках попытки получить объективную картину результативности игры «Кроссворд» дополнительно была проведена оценка теоретических знаний студентов по дисциплине, включающих владение понятийным аппаратом: опреде-

лениями, верным использованием понятий и т. п. Такая проверка была проведена в рамках контрольных работ (контрольных точек) в форме тестирования, где ряд тестов был посвящен правильному выбору вариантов понятий, подходящих к определению. Результаты превзошли ожидания (табл. 1): количество студентов, давших все правильные теоретические ответы, повысилось после проведения игры «Кроссворд» на 63%, а количество студентов, давших только один или не давших ни одного верного ответа, уменьшилось на 53% и 67% соответственно, что позволяет говорить об удачном эксперименте.

Таблица 1

Оценка теоретических знаний студентов по дисциплине
«Деньги. Кредит. Банки», проведенная в осеннем семестре 2019 года.

| | Контрольная точка 1 | Контрольная точка 2 | Изменение количества студентов | Изменение теоретических знаний студентов |
|--|---------------------|---------------------|--------------------------------|--|
| А | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Общая численность участвовавших студентов | 302 | 287 | -15 | -5% |
| Число анкет, выделенных для обработки данных и подведения итога тестирования | 287 | 287 | 0 | 0% |
| Количество студентов, ответивших на все вопросы верно | 24 | 39 | 15 | 63% |
| Количество студентов, давших 4 верных ответа | 35 | 58 | 23 | 66% |
| Количество студентов, давших 3 верных ответа | 78 | 91 | 13 | 17% |
| Количество студентов, давших 2 верных ответа | 98 | 106 | 8 | 8% |
| Количество студентов, давших 1 верных ответа | 49 | 23 | -26 | -53% |
| Количество студентов, не давших верных ответа | 27 | 9 | -18 | -67% |

Тестирование студентов, как и анкетирование, проводилось при помощи сервиса Survey Monkey (источник: <https://ru.surveymonkey.com/>).

Таким образом, мы можем уверенно сделать следующие выводы:

- 1) игра «Кроссворд» помогает улучшить результаты усвоения знаний студентами в рамках теории дисциплин;
- 2) игра «Кроссворд» нравится студентам и считается одним из наиболее эффективных инструментов освоения и проверки теории дисциплины;
- 3) как для подготовки игры «Кроссворд», так и для исследования мнений студентов о ее полезности и ценности применимы цифровые методы в виде агрегаторов кроссвордов, опросников на специальных сайтах и многое другое.

Несомненно, развитие информационных технологий и цифрового инструментария помогает студентам при освоении теории учебных дисциплин, а преподавателям – сделать учебный процесс увлекательным. Следующим этапом развития методического обеспечения в рамках дисциплины «Деньги. Кредит. Банки» станет немногим более сложная игра «Головоломка», подсказанная в работе Х.М. Раджабова [5], для стимулирования самостоятельной работы студентов.

Список литературы

1. Абдуллина А.М. Повышение заинтересованности студентов к самостоятельному изучению курса теоретической механики [Текст] / А.М. Абдуллина, Г.И. Галимова // Актуальные проблемы современной науки. – 2018. – №2 (99). – С. 163–165.
2. Волков В.В. Использование методики кроссворд-тестирования при изучении гуманитарных и социально-экономических дисциплин [Текст] / В.В. Волков, И.В. Кокурин, С.Е. Московкин // Актуальные проблемы гуманитарных и социально-экономических наук. – 2019. – Т. 13, №8. – С. 8–14.
3. Дробот П.Н. Электронные кроссворды в образовательном процессе [Текст] / П.Н. Дробот, М.Ю. Попков // Современное образование: качество образования и актуальные проблемы современной высшей школы: материалы Международной научно-методической конференции. – 2019. – С. 58–59.
4. Лаврова Н.Г. Вовлечение студентов в преподавательскую деятельность (из опыта преподавания экономических дисциплин в педагогическом универси-

тете) [Текст] / Н.Г. Лаврова // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. – 2019. – №2 (39). – С. 15–20.

5. Раджабов Х.М. Химические головоломки – как средства организации самостоятельной работы студентов по органической химии [Текст] / Х.М. Раджабов // Евразийский союз ученых. – 2018. – №5–4 (50). – С. 42–43.

6. Шрамченко Т.Б. К вопросу о методике проведения занятий в вузе с использованием кроссвордов [Текст] / Т.Б. Шрамченко // Актуальные вопросы современной науки и образования: сборник статей Международной научно-практической конференции: в 2 ч. – 2020.

7. Шушаева А.С. Решение кроссвордов как нетрадиционная форма проверки знаний [Текст] / А.С. Шушаева // Инновационное развитие: потенциал науки и современного образования: сборник статей III Международной научно-практической конференции: в 2 ч. / отв. ред. Г.Ю. Гуляев. – 2018. – С. 133–135.

8. Khodjaeva G.D. Innovative Assessment of Students' Experience in Higher Educational Institutions [Текст] / G.D. Khodjaeva, U.N. Abdukodirov, M.Y. Kuchkarova // Вестник науки и образования. – 2019. – №19–3 (73). – С. 46–48.

Конягина Мария Николаевна – д-р эконом. наук, профессор кафедры экономики Северо-Западного института управления ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», Россия, Санкт-Петербург.
