

14.04.2021

ТЕХНОЛОГІЇ КРЕАТИВНОСТІ:

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА НАВЧАННЯ

Ігрові технології як інноваційна форма навчання



Інформує: Володимир Павлик

Павлик В.П. - Матеріал у грі засвоюється легше й не втрачається інтерес студентів. Саме у грі виявляються ті якості, що в майбутньому становитимуть основу професійності. В цьому аспекті особливо важливим є вміння передати молодому поколінню творчі надбання й досвід емоційно-ціннісного ставлення до навколишнього світу. Для цього потрібен особливий педагогічний інструментарій, в тому числі нестандартні заняття - інтелектуальні ігри. Цікавою формою під час проведення нестандартних занять є теле- і радіопередачі, що відтворюють відомі популярні телевізійні програми. Такі заняття дозволяють студентам реалізувати себе і як ведучими, так і учасниками гри. Гра потребує від студентів уміння обирати потрібну їм інформацію серед запропонованої, спонукають їх до порівняння, співставлення й протиставлення фактів, явищ, правил і дій і їх узагальнення, а також допомагає формувати вміння переносити набуті знання у нові ситуації, розвиває творче мислення студентів, вчить цінувати думку та працю інших, активізує пізнавальну діяльність, налаштовує на роботу в команді.

ОДНІЄЮ З ОСНОВНИХ МЕТОДИЧНИХ ІННОВАЦІЙ Є ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

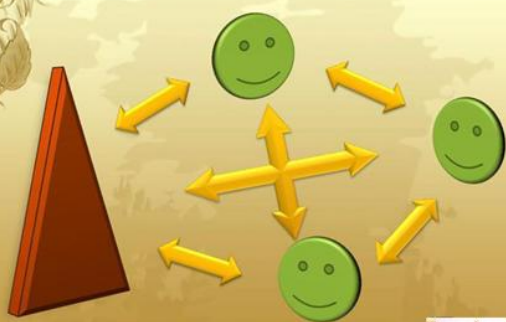
ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ – ДІАЛОГОВЕ НАВЧАННЯ, В ХОДІ ЯКОГО ЗДІЙСНЮЄТЬСЯ ВЗАЄМОДІЯ ВЧИТЕЛЯ І СТУДЕНТІВ ТА СТУДЕНТІВ МІЖ СОБОЮ

ТАКА МОДЕЛЬ НАЗИВАЄТЬСЯ «ПОЛІЛОГ»



Шевченківський коледж

Інтерактивна модель навчання



модель "Полілог"

Шевченківський коледж

- **Полілог** (грец. polys - багато, грец. logos - слово) - форма мовлення, яка характеризується зміною висловлювань декількох мовців і безпосереднім зв'язком висловлювань з ситуацією. Полілог часто набуває форми групового спілкування (бесіда, збори, дискусія, гра тощо). У полілозі відбувається накопичення інформації, що вноситься окремими його учасниками. Для полілогу характерні тематичні перескакування, складна взаємодія реплік, розрив діалогічних єдностей та ін.
- Важливими компонентами у полілозі є репліки (конструктивні і деструктивні), обговорення теми, що репрезентує діалог, обмін інформацією, а також підсумковий діалог, який спрямований на з'ясування успішності цього мовленнєвого акту.

Шевченківський коледж

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ -

- ▣ ЦЕ СПЕЦИФІЧНА ФОРМА ОРГАНІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ
МЕТА ЯКОЇ:

- Створення комфортних умов навчання;
- Відчуття студентом своєї успішності, інтелектуальної досконалості;
- Побудова продуктивного освітнього процесу.

Шевченківський коледж

СУТЬ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

ПОЛЯГАЄ:

- В ПОСТІЙНІЙ ВЗАМОДІЇ ВСІХ УЧАСНИКІВ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ;
- У ФОРМУВАННІ У СТУДЕНТІВ ПОТРЕБИ ЗДОБУВАННЯ НОВИХ ЗНАТЬ

education



Шевченківський коледж

Принципи інтерактивного навчання



Сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу

Шевченківський коледж

Ігрові технології навчання

Гра - це складне, багатогранне явище, яке неможливо однозначно трактувати. Навчальна гра може тривати від кількох хвилин до цілого уроку й може використовуватися на різних етапах, а також у позакласній роботі.

Будь-яка гра включає три основні етапи:

- **підготовчий** (формулюється мета гри, відбирається навчальний зміст, розробляється сценарій, готується обладнання, розподіляються ролі, проводиться інструктування тощо);
- **безпосереднє проведення гри;**
- **узагальнення, аналіз результатів.**

Шевченківський коледж

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і доклататиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Шевченківський коледж

Виокремлюють: ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри.

Ігри-вправи.

До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях; ігри-вправи можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують їх також у вільний від навчання час.

Шевченківський коледж

Ігрова дискусія

Вона передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний.



Шевченківський коледж

Ігрова ситуація

Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес у студентів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає студентів до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти студенти.

Шевченківський коледж

Рольова гра

Вона дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в "ролях". Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як студенти, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. Відносини "викладач - студент" замінюються стосунками "гравець - гравець", за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню студентами певним видом діяльності.

Шевченківський коледж

Ділова навчальна гра

Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студенту збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності, опорою в навчанні переважно на інтелект студента і залученням у процес особистості спеціаліста.

Шевченківський коледж

В умовах розвивального навчання необхідно домогтися максимальної активності студентів, що забезпечується інтерактивними методами навчання. На відміну від активних методів, інтерактивні орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, між собою та на домінуванні активності студентів у процесі навчання.

Для розв'язання навчальних завдань викладач застосовує такі інтерактивні форми:

кейс-технології; «круглий стіл»; дебати; ділові ігри; case-study; тренінги; відео конференції; «мозковий штурм»; фокус-групи; рольові ігри; групові дискусії; метод проектів.

Шевченківський коледж

Технології інтерактивного навчання

1. Інтерактивні технології

кооперативного навчання -

це модель організації навчання у малих групах студентів об'єднаних спільною навчальною метою:

- навчання в парах;
- ротаційні (змінювані) трійки;
- два - чотири - всі разом;
- "карусель";
- робота в малих групах;
- акваріум.



Шевченківський коледж

Проведення калейдоскопу майстерності «БРЕЙН-РИНГ»

План

1. Вступне слово.
2. Презентації команд.
3. Представлення команд.
4. Привітання команд.
5. Інтелектуальні змагання.
6. Культурно-мистецька програма за участі студентів даних груп.
7. Конкурс технічних бюлетенів.
8. Підведення підсумків, визначення переможців.
9. Нагородження переможців.

Шевченківський коледж

Інтелектуальні змагання.

Я задаю запитання. Ви його уважно слухаєте. Коли команда готова дати правильну відповідь то капітан команди тисне на кнопку. Пролунає дзвінок і запалає куля. Першочергове право на відповідь надається команді, яка перша натиснула на кнопку. Якщо натиснули на кнопку до закінчення запитання (фальстарт) – право на відповідь отримує інша команда. Відповідь на запитання дає той, хто її ініціює, кого призначить капітан команди або ж сам капітан команди. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 заліковий бал, і гравець, який дав правильну відповідь також отримує 1 бал. Якщо жодна команда не дала правильної відповіді, наступне запитання оцінюється 2 балами, а учасник команди, давши правильну відповідь, отримує 1 бал.

Шевченківський коледж

2. Інтерактивні технології кооперативно - групового навчання

передбачають одночасну спільну роботу всього класу: групи

- обговорення проблеми в загальному колі;
- мікрофон;
- незакінчені речення;
- навчаючи-вчусь («Кожен навчає кожного»);
- мозковий штурм;
- кейс - метод;
- вирішення проблеми;
- «ажурна пилка».



Шевченківський коледж



Шевченківський коледж



Шевченківський коледж



Шевченківський коледж



Шевченківський коледж

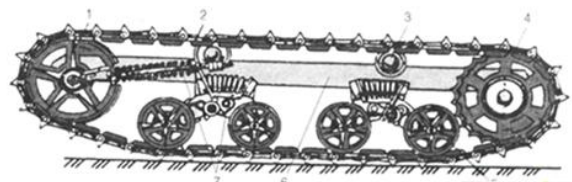
ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ КОЛЕКТИВНО – ГРУПОВОГО НАВЧАННЯ

ВИРОБНИЧІ СИТУАЦІЇ ПРОБЛЕМНОГО ХАРАКТЕРУ З ДИСЦИПЛІНИ "ТЕХНІЧНИЙ СЕРВІС МАШИН в АПК"

Шевченківський коледж

Гусеничний рушій

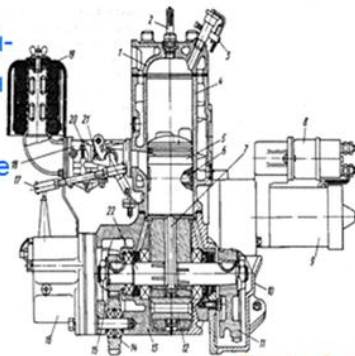
Під час прямолінійного руху трактор Т – 150 відхиляється вправо на деякий кут. Вкажіть причину та запропонуйте шляхи ліквідації несправності.



Шевченківський коледж

Пусковий двигун ПД – 10УД

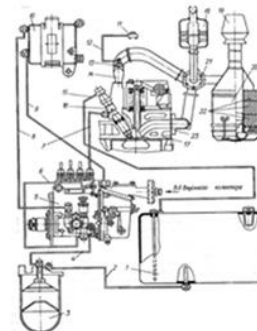
Після встановлення магнето двигун не запускається. Назвіть та усуньте причини?



Шевченківський коледж

Система живлення двигуна Д - 245

Пальне не виявлено у паливопроводі високого тиску. Найдіть причину?



Шевченківський коледж

3. Технології ситуативного моделювання (навчання у грі) -

це побудова навчального процесу шляхом включення студента до гри (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються):

- імітації;
- розігрування ситуацій за ролями («рольова гра», «драматизація»).



Шевченківський коледж

4. Технології опрацювання дискусійних питань -

важливий засіб пізнавальної діяльності студентів процесі навчання, бо дискусія - широке публічне обговорення спірного питання:

- метод – прес;
- займи «позицію»;
- зміни «позицію»;
- неперервна шкала думок;
- дебати;
- дискусія;
- дискусія у стилі телевізійного ток-шоу.



Шевченківський коледж

Інтерактивні методи навчання скомпонували низку цікавих, раніше чужих

Наприклад правил.
Наприклад:

- кожна думка важлива;
- не бійся висловитись;
- ми всі - партнери;
- обговорюємо сказане, а не людину;
- обдумав, сформулював, висловив;
- кажи чітко, ясно, красиво;
- вислухав, висловився, вислухав;
- наводь тільки обґрунтовані докази;
- умій погодитись і не погодитись;
- важлива кожна роль.



Що може бути чесніше й шляхетніше,
як навчити того,
що сам якнайкраще знаєш.

Квинтиліан, давньоримський оратор

Дякую за увагу!



Шевченківський коледж