

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОГО ПРОЄКТУВАННЯ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Самойленко С.І., Бєлих І.А., Близнюк О.М., Варанкіна О.О.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Для активізації процесу засвоєння теорії та якісного виконання практичних та лабораторних робіт представляється можливість застосовувати ігрову форму проведення занять.

Метою гри є якісне опанування основ навчальної дисципліни. Для досягнення цієї мети кожен учасник гри приймає на себе певні функціональні обов'язки: розробка робочого плану, формування складу ігрової групи, контроль проведення виконання завдання, підведення підсумків змагання між ігровими групами [1,2].

На першому занятті викладач пояснює умови та організацію гри. Студенти самостійно утворюють декілька груп, чисельністю 3–4 осіб. В процесі виконання етапів робіт кожний учасник гри повинен підвищити знання шляхом опрацювання основ дисципліни за лекціями та підручниками, методичним вказівкам, рішенням задач із індивідуального завдання [1,2].

На початковій стадії навчання пропонується засвоїти найбільш суттєві моменти матеріалу, що вивчають. Оптимізують його обсяг з метою полегшення засвоєння головних питань, без яких не обійтися на практиці.

Умови гри передбачають активність учасників під час обговорення. Кожний студент зобов'язаний поставити заздалегідь підготовлені запитання, також запропонувати своє рішення з цього питання. Активність кожного учасника гри оцінюється наступним чином в балах:

3 – малоактивний (задає декілька запитань, розв'язує задачу за допомогою викладача);

4 – активний (задає питання, правильно відповідає на запитання, розв'язує задачі без допомоги викладача);

5 – високоактивний (задає запитання, проявляє відмінні знання відносно суті поточного матеріалу).

Підведення підсумків змагань проводиться в кінці кожного етапу. Переможцем змагань вважаються ті групи, що набрали більше всіх балів та виконали завдання у визначені терміни [1,2].

Підсумки змагань обов'язково враховуються при підсумковій атестації студента в кінці семестру.

Таким чином, ігрова форма проведення занять підвищує якість навчання за рахунок позааудиторної роботи студентів, зобов'язує студента систематично працювати, розвиває організаторські здібності, підвищує самодисципліну.

Література:

1. Яковчук О. Л. Ігрові технології навчання як складова активізації пізнавальної діяльності студентів на лекційних заняттях з біохімії. *Молодий вчений*. 2016. № 8. С. 381–385.
2. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. *Наука і освіта*. 2005. № 3–4. С. 89–91.