

ред. М.Ю. Семенов. – Омск: изд-во «Полиграфический центр КАН», 2007. – С. 157–165.

УДК 378.147

Пашкевич Т.Ю.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «СНЕЖНЫЙ КОМ» КАК ТЕХНОЛОГИЯ РЕШЕНИЯ УЧЕБНЫХ ПРОБЛЕМ

БНТУ, Минск, Беларусь

Научный руководитель: Аксёнова Л.Н.

С изменением социально-экономических условий трансформируется трудовая деятельность человека, что актуализирует проблему поиска новых подходов к совершенствованию системы профессионального образования. Человек должен обладать соответствующими способностями, знаниями и умениями, чтобы осваивать технологические новшества, а система профессионального образования должна обеспечить подготовку необходимых кадров. Современный специалист должен уметь работать в команде, принимать как самостоятельные решения так и согласованные с командой.

Работа в команде происходит быстрее, экономичнее, эффективнее. Но работать в команде не так просто, необходимы определенные умения. Чаще всего учащиеся, работая коллективно, сталкиваются с тем, что не могут прийти к единому мнению. Решить эту проблему поможет интерактивная игра «Снежный ком», которая направлена на выработку согласованного мнения.

В основе метода лежит поиск и принятие коллективного решения проблемной задачи. Задача может быть технической, социальной, управленческой. В процессе игры решаются такие задачи, которые требуют совокупности определенных действий, приводящих к выходу из критической ситуации.

Такие задачи, в отличие от традиционных учебных задач, будучи построены на реальном материале, часто не имеют однозначного решения, и могут содержать избыточную информацию или ее недостаток, то есть носят проблемный характер.

При реализации метода обучения «Снежный ком» целесообразно выполнить следующие этапы.

1. *Введение в проблемную ситуацию, формулирование проблемы, постановка целей и задач учебно-познавательной деятельности учащихся*

Проблемная ситуация – это познавательная задача, которая характеризуется противоречием между имеющимися знаниями, умениями, отношениями и предъявляемым требованием. Достоинства проблемного обучения – это высокая самостоятельность учащихся, развитие познавательного интереса и мыслительных способностей. Недостатки проблемного обучения заключаются в том, что требуются большие затраты времени для усвоения знаний.

2. *Индивидуальная работа учащихся по решению проблемы*

Учащиеся реализуют свои интеллектуальные способности, обращаются к своей памяти, учатся проводить аналогии, проявляют самостоятельность в решении проблемы. Развиваются умения самоконтроля, саморегулирования, самообучения. В результате самостоятельной работы каждый учащийся разрабатывает свой вариант решения проблемы.

3. *Работа в парах*

На данном этапе учащиеся для работы объединяются в пары. Идет поиск решения проблемы совместными усилиями. Учащиеся высказывают свою точку зрения друг другу. Работа в парах дает возможность научиться подбирать аргументы в пользу своего высказывания, прислушиваться к мнению другого человека, находить общее решение проблемы, приходить к единому мнению на основе учета индивидуальной позиции. В

процессе работы в паре разрабатывается оптимальный вариант решения проблемы.

4. Работа в команде

На данном этапе образуются команды, состоящие из двух пар. В каждой команде выбирается модератор (организатор общения). Каждая пара в команде высказывает свои предложения по поводу решения проблемы. Предложенные решения участники команды анализируют, отбрасывают одни из них, объединяют другие и приходят к окончательному решению, удовлетворяющему всех участников.

Вносятся поправки, если таковые имеются, вырабатывается согласованное мнение. На данном этапе формируется сплоченность участников команды. Это помогает команде свести воедино различные мнения, создавая динамичную, уверенную в себе рабочую группу по решению учебной задачи. Проявляется личная и взаимная ответственность, что подкрепляет высокие нравственные стандарты, воспитывает чувство коллективной подотчётности, которые необходимы для достижения высокой производительности. Важно осуществлять разделение ответственности между всеми членами команды, заботу о результатах деятельности каждого члена команды и коллективное преодоление трудностей.

5. Общее обсуждение. Выработка коллективного мнения решения проблемы

На данном этапе представители каждой команды презентуют для всеобщего обсуждения результаты решения проблемы. Обсуждаются все предложенные варианты. Этот этап дает возможность раскрепоститься всем участникам, почувствовать себя нужным, оценить свой вклад по решению проблемы.

6. Индивидуальная работа по решению учебных заданий

Этот этап необходим для дальнейшей работы каждого учащегося. После общего обсуждения имеются несколько вариантов решения проблемы, и каждый участник игры рас-

ставляет для себя приоритеты, какой вариант решения ему наиболее понятен и близок.

7. Экспертиза и рефлексия

Разрешена ли проблемная ситуация, достигнута ли цель? Всеми ли понята ситуация? Рефлексия хода и результатов игры, отношение участников к необходимости ее продолжения. Важно отметить, что рефлексия хода и результатов учебно-познавательной деятельности учащихся является системообразующим фактором эффективности интерактивной игры.

При изучении дисциплины «Профессиональная педагогика» была проведена интерактивная игра «Снежный ком» со студентами 2 курса инженерно-педагогического факультета (специальность «Профессиональное обучение»). Цель игры – выявить факторы, негативно влияющие на эффективность учебной деятельности студентов.

В результате проведения игры выявлено 12 факторов, негативно влияющих на эффективность учебной деятельности данной группы студентов.

Ранжирование факторов показало, что самый сильный негативный фактор – это лень.

Затем факторы расположились следующим образом: низкая самоорганизация, сложность изучаемого материала по некоторым дисциплинам, слабое объяснение материала некоторыми преподавателями факультета, неправильный режим дня, нет интереса к изучению некоторых дисциплин, слабые базовые знания со школы, общение с друзьями, некомфортные условия в общежитии, занятия компьютерными играми, отсутствие контроля со стороны родителей и хобби.

Студенты, участвовавшие в интерактивной игре «Снежный ком», познакомились с технологией принятия общего мнения по решению проблем. В процессе прохождения учебных практик будущие педагоги-инженеры сами попытаются применить эту технологию обучения в процессе проведения учебных занятий.