

Использование игровых технологий обучения в образовательном процессе

Кечко К.И.

Белорусский национальный технический университет

Проблема активизации познавательной деятельности студентов всегда была одной из наиболее актуальных в теории и практике обучения. В поисках путей её решения педагоги осваивали различные методы обучения, нестандартные формы проведения занятий, деловые и дидактические игры.

Игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта – как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определёнными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Применение игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счёт активного включения учащихся в процесс не только получения знаний, но и непосредственного (здесь и теперь) их использования. Игровая технология обучения способствует развитию мотивации обучения, в игре каждый студент может проявить свои личностные качества, знания и умения. При внедрении игровой технологии в учебный процесс формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, включается момент социального взаимодействия.

Большинству игр присущи следующие черты (по С.А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащихся, которая позволяет получить удовольствие от самого процесса деятельности независимо от результата;
- активный, творческий характер деятельности, в значительной мере импровизированный, направленный на самостоятельный поиск интересных фактов, добывание дополнительной информации;
- эмоциональная деятельность, соперничество, соревнование, конкуренция, стремление к улучшению результата, желание победить исключают такое понятие как «поражение», потому что в выигрыше оказываются все;
- наличие правил, отражающих содержание игры, логическую последовательность её развития.

Необходимость преодоления дистанции между реальной жизнью и профессиональной деятельностью привела к широкому использованию коллективных форм организации учебной деятельности, в том числе игровых технологий. Такой тип обучения реализует в себе следующие методо-

логические принципы: единства содержания и формы, связи теории и практики, моделирования, системности.

Использование игровых технологий предполагает проблемный характер обучения, так как возникают вопросы, на которые нужно дать ответ, ситуации, в которых необходимо найти пути решения, что в итоге приводит к творческому поиску.

Игровые технологии стимулируют познавательный интерес, поскольку любая учебная игра стимулирует познавательную деятельность, ситуация успеха создаёт благоприятную атмосферу, а командный результат зависит от всех участников.

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе позволяет сформировать у обучаемых:

- умение находить пути решения в игровой ситуации, вырабатывать общую точку зрения;
- умение различать эмоциональное состояние соучастников и исполнять это в ходе общения;
- профессиональные умения в общении, личностные качества;
- умение взаимодействовать в команде и др.

УДК 159. 02

Тестирование в текущем контроле подготовки специалистов по ТМЭ

Руденко А.А.

Восточноукраинский национальный университет
имени Владимира Даля (г. Луганск, Украина)

Любое учебное задание является средством интеллектуального развития студента и, особенно на первых порах обучения специальности, его следует облекать в форму, привычную для обучающегося в виде вопросов и ответов. Это относится как к контролирующим, так и к обучающим заданиям (модульным тестам).

Особенно важно программный материал распределять согласно учебному времени и времени самоподготовки. Для материала, вынесенного для самостоятельного изучения, надо использовать такие формы обучающих и контролирующих тестов, которые позволяли бы студенту сформировать системный взгляд на содержание и распределение учебного материала изучаемой дисциплины.

В процессе усвоения студентом учебного материала по курсу «Технология микроэлектроники и промышленной электроники» возникает необ-