

УДК 62 (076)

Фурманова Н.І.¹, Поспеева І.С.², Фарафонов О.Ю.¹

¹канд. техн. наук, доц., доцент каф ІТЕЗ НУ «Запорізька політехніка»

ДІЛОВІ ІГРИ ЯК ФОРМА АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

В нинішніх умовах, коли наука та техніка розвиваються все стрімкіше, а суспільство потребує все більш досконалих технічних засобів, вимоги до освітньої і професійної підготовки майбутніх технічних спеціалістів суттєво зростають, і традиційний валовий підхід до навчання вже не в змозі їх задовольнити. Слід якнайширше впроваджувати у навчальний процес нові креативні методи, спрямовані на розвиток творчих здібностей студентів та індивідуальний підхід до кожного особисто. До таких методів відносяться, у першу чергу, різноманітні активні методи навчання, однією з характерніших форм яких є ділові ігри. Ділові ігри дозволяють активізувати мислення студентів і внести в навчання дух творчості та конкуренції.

На кафедрі "Інтелектуальні технології електронних засобів" ділові ігри у навчальному процесі застосовуються вже багато років, але постійні зміни у суспільстві та, як слідство, в процесі навчання потребують також змін і у їх змісті та структурі.

Останнім часом викладачі кафедри розробили ряд коротких динамічних ділових ігор, які дозволять студентам не тільки краще засвоїти теоретичний матеріал, але й попрактикуватися в умінні швидко застосовувати отримані знання на практиці. Правила таких ігор можуть варіюватися від дуже простих до більш ускладнених, а можливість легкої та швидкої заміни наповненості дозволяє використовувати їх у багатьох дисциплінах.

Так, на кафедрі вже розроблені та впроваджені у навчальний процес перші варіанти ділових ігор для дисциплін "Основи технології електронних

апаратів" (викладачі Фурманова Н.І, Фарафонов О.Ю.) та "Основи проектування електронних апаратів" (викладачі Поспеева І.Є., Фурманова Н.І.). У стадії розробки знаходяться ділові ігри для дисциплін "Зовнішні впливи на РЕА і засоби захисту" (викладач Поспеева І.Є.) та "Технології та конструкції мікросхем і мікрозбірок" (викладач Фурманова Н.І.).

Важливою особливістю таких ігор є те, що варіантів відповідей на кожне запитання може бути декілька, і серед них треба знайти найбільш оптимальні. Але при цьому можуть враховуватися і альтернативні варіанти.

Такі ігри не тільки сприяють засвоєнню матеріалу, але й можуть використовуватися під час рубіжного або семестрового контролю знань.

Так, наприкінці кожної гри за рішенням журі члени команди-переможця отримують бали, які можуть бути зараховані під час заліку або іспиту з цієї дисципліни. Крім того, оскільки запропоновані ігри базуються на пошуках правильних відповідей на поставлені запитання з декількох запропонованих варіантів, вони можуть також виступати у ролі самих тестів при проведенні заліку або іспиту та використовуватись при оцінюванні як індивідуальних знань кожного студента, так і уміння працювати у складі команди (групи). Перевагою саме такої форми оцінювання над звичайними тестами є те, що вона є більш об'єктивною.

У тестах серед відповідей зазвичай тільки одна правильна; при цьому будь-який студент, навіть знаючи правильну відповідь, може випадково помилитися, і навпаки, студент, який не знає правильної відповіді, може випадково обрати потрібний варіант.

Але у реальних ситуаціях найчастіше не буває однозначно правильної відповіді, завжди можливі варіанти, серед яких є більш та менш оптимальні. Під час гри викладач має можливість спостерігати за процесом пошуку відповідей командами та окремими студентами і таким чином корегувати кінцевий результат, враховуючи не тільки самі відповіді, але й процес їх пошуку, а також вміння кожного студента відстоювати свою точку зору.

Такі ігри можна проводити під час аудиторних занять або у режимі онлайн з використанням різних інтернет-ресурсів.

Деякими з готових ресурсів, які можна використати для дещо спрощених варіантів ігор, можуть бути google forms, які є додатком у браузері Google Chrome, або тестові форми на moodle.zp.edu.ua.

Наприклад, у google forms є шаблон "Тестирование", де, обравши варіант питання з декількома правильними відповідями, можна сформулювати питання для усіх варіантів гри, а результат підраховувати вигляді суми балів.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Дьяконова О.О., Букатов В.М. Из истории дидактики: эдьютейнмент в образовании взрослых и интерактивные технологии обучения в современной школе // *European Social Science Journal*.— 2014. № 11-1 (50).— С. 279-288.
2. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // *For Educators, Trainers and Leaders*. — 2008. — Vol. 5. — Iss. 3. — Number 3. — Boston, Information Age Publishing. — P. 35—44.
3. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice / Karl Kapp, Lucas Blair, and Rich Mesch, Co-Editors. John Wiley & Sons (2014)