

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ

Аннотация: в данной статье автором рассматриваются вопросы обучения студентов с помощью компьютерной игры. В работе приводится пример урока в стиле телепередачи «Своя игра».

Ключевые слова: компьютер, инновационные тенденции, своя игра, соревновательный эффект, инновационная форма преподавания.

Тенденции развития нашего общества диктуют новые требования к образованию нашей молодежи. Обилие гаджетов, мультимедийных средств, когда мобильный телефон и компьютер становятся и другом, и советчиком, и воспитателем. Невольно начинаешь задумываться в каком же формате должен быть дан материал, чтобы студенты не просто его усвоили и вызубрили, а искренне захотели его воспринимать. Что это может быть за формат, какой он? Определить для преподавателя задача не простая.

Как показывает моя практика, студенты с удовольствием воспринимают тот учебный материал, который похож на какую-нибудь известную телепередачу. Сейчас меня обвиняют в плагиате, в развитии у молодежи еще большей зависимости от телевидения, которое если быть совершенно откровенными далеко не всегда учит вечному и добруму. Но именно формат преподавания, который близок нашим студентам и становится наиболее эффективным.

Примером такого урока, является разработка формата в стиле телепередачи «Своя игра». Такой урок не просто отвечает трем основным функциям образования: образовательной, т.к. студенты должны проявить максимум своих знаний, остроту реакции и энциклопедическое мышление, воспитательной, т.к. в процессе такого урока студенты должны вести себя максимально корректно идержанно, иначе в пылу борьбы могут получить дисквалификацию и развивающую,

т.к. помимо знаний предыдущего материала необходимо блеснуть и эрудицией (при условии, если она есть). Урок проходит в виде соревнования, а как мы помним соревновательный эффект, является одним из сильнейших мотиваторов к любому виду деятельности.

Перед разработкой вопросов желательно провести мини опрос среди обучающихся с целью выяснения, какие темы являются наиболее популярными, а какие усвоены не настолько хорошо, чтобы проводить урок.



Рис. 1

Основное окно представляет собой закрытые карточки с указанием их стоимости. При нажатии на любую карточку открывается вопрос.

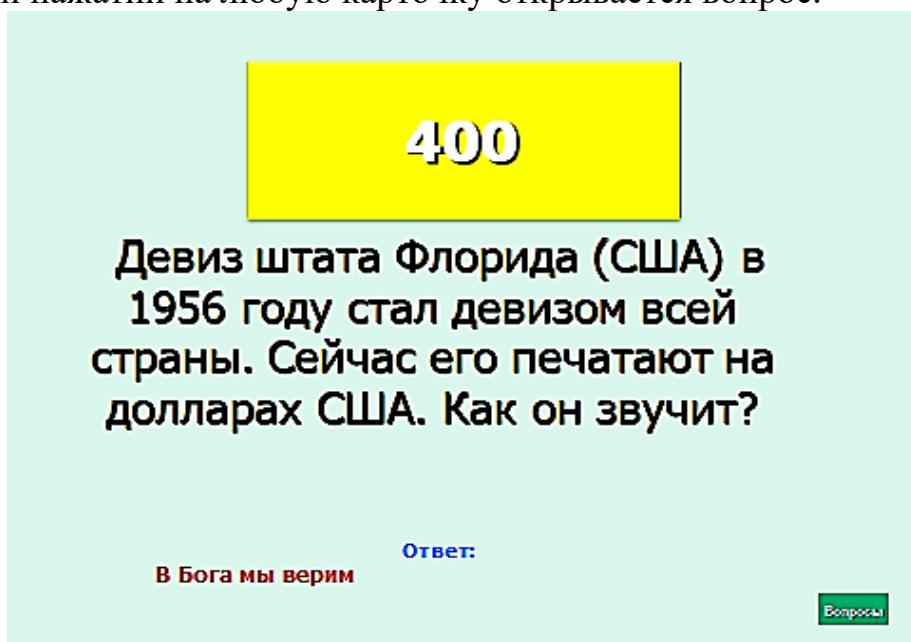


Рис. 2

Если студенты дают правильный ответ на вопрос, он появляется на экране, после чего программа переходит обратно в основное окно.

Программа разработана в Power Point, что позволяет с легкостью изменять тему игры и ее внешний вид, вопросы и ответы в зависимости от темы урока.

К разработке такого урока с удовольствием подключаются студенты, т.к. именно при составлении вопросов они могут себя почувствовать «крутыми» продюсерами и директорами развлекательных программ.

Я считаю, что данный формат является инновационной формой преподавания, даже тех дисциплин, которые не всегда являются интересными и занимательными с точки зрения студентов.