

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-ІГРОВІ ЗАСОБИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ

А. І. Теклюк

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У роботі розглянуто проблему активізації пізнавальної активності студентів за умов широкої й легкої доступності інформації, як навчального характеру, так і будь-якої іншої. Запропоновано модифікацію популярної в молодіжному середовищі гри «крокодил» для використання в навчальному процесі та культурно-просвітницьких заходах як один з дієвих засобів залучення студентів до активного опанування навчального матеріалу.

Ключові слова: інтелектуальна гра, пізнання, мотивація, навчання.

Abstract

The paper considers the problem of activating students' cognitive activity in the context of wide and easy access to information, both educational and any other. The author proposes a modification of the "crocodile" game, popular among young people, for use in the educational process and cultural and educational activities as one of the effective means of involving students in the active mastery of educational material.

Keywords: intellectual game, cognition, motivation, learning.

Вступ

Сучасний етап розвитку людства, який можна охарактеризувати як інформаційне суспільство, має серед своїх визначальних рис, передусім, легку доступність до величезних масивів найрізноманітнішої інформації. Ця тенденція набирає обертів з часів винайдення книгодрукування. Процес здешевлення поширення інформації забезпечив людству небачені до того можливості ефективного навчання великої кількості осіб, а за цим різке зростання наукових відкриттів, які згодом отримали своє технологічне втілення у виробництві та змінили життя людського суспільства й саму нашу планету. Подальше здешевлення відтворення й поширення інформації, особливо в цифровому форматі, призвело до формування ставлення до інформації як до такого явища, яке завжди легко доступне й не потребує особливих зусиль для свого опанування. Сучасні засоби комунікації дозволяють швидко знаходити необхідні визначення, пояснення певних природних чи суспільних процесів, поради щодо конкретних дій у певних ситуаціях з демонстрацією відповідного алгоритму діяльності. Така легко доступність інформації, знань призвела до їх знецінення в плані освоєння, навчання. Перед викладачем/учителем постає завдання, як переконати, стимулювати студента/учня до активно пізнання, а не лише до епізодичних звертань до ти чи інших інформаційних джерел, а тепер цю тенденцію ще більше посилюють технології ІІІ, які дозволяють швидко отримувати не просто відповіді на поставлені питання, а й виконання роботи.

Результати дослідження

У ситуації коли інформація для студента легкодоступна неминує виникати спокуса докладати менше зусиль по її запам'ятовуванню та розумінню, бо ж в будь-який момент є можливість її переглянути. Такий стан речей веде до зниження пізнавальної активності студентів, а від так й до зниження загального рівня успішності.

У філософії є чимало різних підходів і концепцій щодо визначальної риси людини, як родової істоти. Йоган Хейзінга розглядав людину як особливу істоту серед інших істот нашої планети. Він розглядав нас представників *homo sapiens* як *homo ludens*, тобто ми не просто розумні істоти, ми є «людьми граючими» [1]. Гра для людини є надзвичайно важливим компонентом її ієства. Вона дозволяє вийти за межі повсякденної рутинності, отримати бажане задоволення. Саме тому й пропонується навчати дітей важливим знанням і вмінням не лише через «треба», а й гру, де засвоєння відповідних навичок і інформації відбувається немов би само собою, без якихось спеціальних зусиль, вони звичайно є, але це якби не помітно для самих учасників ігрового процесу.

То ж гра, використання різноманітних ігрових форм дозволяють створити атмосферу певної легкості в процесі засвоєння відповідного матеріалу. Студенти готуючись до гри, значно по іншому будуть ставитися до повторення вивченого матеріалу, це не може замінити необхідні серйозні зусилля в процесі навчання, але нотки барвистості в чорно-біле полотно інтелектуальної праці додадуть.

Досвід викладання філософських дисциплін (філософія, філософія науки і техніки, логіка, засоби протидії маніпуляціям свідомістю), проведення різноманітних культурно-просвітницьких заходів (День незалежності України, День козацтва, День української писемності та мови, День соборності України, Міжнародний день рідної мови, День Європи, Свято весни (китайський Новий рік), Свято ліхтарів, Свято драконячих човнів, Свято середини осені, Всесвітній день Інституту Конфуція т. і.) автора даної роботи містить арсенал таких інтелектуально-ігрових форматів як «Що? Де? Коли?», брейн-ринг, ерудит-квартет, своя гра, трійка, літературні дебати, квізи, інтелектуально-пошукові ігри на вулицях міст, дивись [2, 3, 4, 5, 6, 7]. Матеріал відповідної тематики оформлюється, подається студентам через вказані різноманітні інтелектуально-ігрові формати, які дозволяють з одного боку перевірити певні знання учасників, а з іншого боку донести нову інформацію.

Одним з нових форматів серед інтелектуально-ігрових варіантів проведення занять чи заходів з приводу якогось свята, події чи видатної постаті постає адаптований варіант під навчальні потреби популярної гри «крокодил»:

Правила гри

1. Для того, щоб показати слово можна:
 - Рухати будь-якою частиною тіла і приймати будь-які пози.
 - Відповідати на питання жестами.
 - Показувати на свій одяг і те, що знаходиться на тобі.
2. Забороняється:
 - Розмовляти або видавати які-небудь звуки.
 - Показувати на будь-які предмети, окрім тих, які є у Вас.
 - «Говорити» губами.
 - Показувати слово по буквах, частинах або складах.
 - Малювати, писати або залишати будь-які інші видимі зображення.
3. За допомогою жеребкування визначається послідовність ходів команд.
4. Гравець команди у відповідному раунді наосліп витягує завдання, що він має показати.
5. На показ певного завдання гравцеві відводиться максимум одна хвилинка.
6. Гравці команди, представник, якої показує завдання, можуть задавати йому запитання. Не можна задавати питання щодо з яких букв (складів) починається чи складається слово.
7. Коли якась команда вважає, що відгадала завдання відповідного раунду, капітан промовляє слово «СТОП», після цього одразу зупиняється показ і час. Всім командам після цього відводиться 10 секунд для запису відповіді на спеціальних бланках.
8. Команда, яка сказала «СТОП» у відповідному раунді, то у випадку правильної відповіді отримує «2 бали», а неправильної відповіді «-2 бали».
9. Інші команди у випадку правильної відповіді отримують за свою відповідь «1 бал», а неправильної відповіді «0 балів».

Цей формат можна використати, наприклад, для перевірки як студенти засвоїли певні терміни, визначення з відповідної теми тієї чи іншої дисципліни. Добре це виходить й з персоналіями, зокрема в курсі філософії можна давати студентам відгадувати філософів, а можна, щоб вони відгадували їхні ідеї. Не менш добре такий формат пасує для уроків літератури, коли треба показати та відгадати певну цитату.

Ситуація змагальності, часової обмеженості в розгадуванні завдань в адаптованому варіанті гри «крокодил» створює необхідний рівень емоційності, що виводить заняття за межі звичайного й дозволяє на цій основі краще засвоювати відповідні знання.

Висновки

Сучасний цифровий простір пропонує величезну кількість цікавого та спокусливого людині, сьогодні надзвичайно багато способів отримати бажаної інформації за мінімальні зусилля, за таких умов активізувати пізнавальну активність студента складно. Необхідно запропонувати йому щось таке, що може «перебити» пропозиції віртуального світу. Серед таких пропозицій може бути безпосередня змагальність, особливо якщо це ще й у формі командної взаємодії. Адаптований формат гри «крокодил» може бути дієвим способом зацікавлення студентської аудиторії до навчального заняття й максимально широким залученням аудиторії до процесу гри, а відтак й до опановування знань.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури., Київ: Основи, 1994.
2. Теклюк А. І. Творчі завдання у викладанні філософських дисциплін [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали ЛІ науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 21-23 червня 2023 р. – Електрон. текст. дані. – 2023. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-inkonf/all-inkonf-2023/paper/view/18963>.
3. Теклюк А. І. Традиційні та інноваційні форми популяризації культури Китаю: досвід Інституту Конфуція Вінницького національного технічного університету [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції "Знання. Освіта. Освіченість", м. Вінниця, 10–11 жовтня 2022 р. – Електрон. текст. дані. – Вінниця : ВНТУ, 2022. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/znanosv/znanosv2022/paper/view/16428>
4. Теклюк А. І. Розвиток креативності в студентів технічних спеціальностей за допомогою друдлів [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали L науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 10-12 березня 2021 р. – Електрон. текст. дані. – 2021. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-fksa/all-fksa-2021/paper/view/12834>.
5. Теклюк А. І. Інтелектуально-ігрові засоби у формуванні навичок визначення понять [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали XLVII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 14-23 березня 2018 р. – Електрон. текст. дані. – 2018. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2018/paper/view/4649>.
6. Теклюк А. І. Літературні дебати як засіб розвитку критичного мислення [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали XLVII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 14-23 березня 2018 р. – Електрон. текст. дані. – 2018. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-ininv/all-ininv-2018/paper/view/4947>.
7. Теклюк А. І. Використання формату гри "Відео-реалії" для розвитку гнучкого мислення [Електронний ресурс] / А. І. Теклюк // Матеріали XLVII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 14-23 березня 2018 р. – Електрон. текст. дані. – 2018. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hcvt/all-hcvt-2018/paper/view/5236>.

Теклюк Анатолій Іванович — канд. філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Teklyuk Anatoliy I. — Ph. D. of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: teklyuk.a.i@vntu.edu.ua