

## ИГРА ALIAS КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЗИКИ

О.И. Проневич, М.А. Ревенко

Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П.О. Сухого», кафедра «Физика и электротехника»

Заинтересовать студента изучить тот или иной предмет в ВУЗе является важнейшей задачей для преподавателей. Для решения этой задачи хорошо подходит интерактивный метод, который может широко использоваться в преподавании новых форм и методов обучения, в частности, интеллектуальных игр. Игровые методы проведения занятий, применяемые в педагогической практике учебных заведений, относятся к активным методам обучения. Это объясняет тем, что в них, как правило, преобладает продуктивно-преобразовательная деятельность студентов. Игра в различных ее проявлениях давно признана психологами одной из наиболее эффективных форм при обучении и проверке знаний.

Учебные игры развивают и закрепляют у студентов навыки самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение.

Особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в обсуждении каждого студента, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность студента за результаты учебного труда.

Эти задачи можно успешно решать через интерактивные методы обучения:

- 1) Включение каждого участника в активный процесс освоения знаний.
- 2) Реализация дифференцированного и индивидуального подхода к учащимся.
- 3) Формирование навыков успешного общения, таких как, умение слушать, строить диалог, задавать вопросы, работать в команде.
- 4) Развитие умения самостоятельно добывать знания, разделять задачи на более мелкие, определять последствия своего выбора и брать на себя ответственность за результат.

Самыми распространенными интерактивными методами являются: сюжетно-ролевые игры, игры на ассоциацию, мини-исследование и кейс-метод.

В качестве одного из интерактивных методов по физике мы использовали игру "Alias". Условия игры следующие: игру можно проводить как среди групп факультета, так и среди групп университета, представляющих свой факультет. Игроки либо сами составляют свою команду (3-5 человек) либо преподаватели, которые ведут занятия по физике у этих групп, предлагают участвовать в игре. Один человек из каждой команды становится ведущим. Преподаватель дает ведущему карточку, в которой содержится слово, формула или физический закон. Ведущий любым образом, без жестикующий пытается подсказать своей команде, что находится в карточке — называя, слова или дает полное определение закону либо любым другим способом описывает явление, которое загадано в карточке. Задача команды — отгадать, что написано или нарисовано в карточке. Кто больше отгадал карточек за две минуты, тот и победил. Так же можно проводить эту игру в виде турнира, в которой будет принимать участие не менее трех команд. Преподаватель дает фиксированное количество карточек (например, 15) и команды должны дать ответ на все карточки. Та команда, которая затратила меньше времени на ответы и становится победителем турнира. На игру можно пригласить других преподавателей в качестве наблюдателей и жюри, в основном это сами преподаватели кафедры и представители руководства факультета или университета. Преподаватели готовят карточки с различными уровнями сложности и типами заданий. Хотя задания бывают трудные, студентов выручает логика, интуиция.

Игра очень нравится ребятам: в нетрадиционной форме обобщается очень обширный материал; кроме этого некоторые из них многое узнают впервые — опережающий метод обучения.

Преподаватели отметили большую эффективность игры в качестве обучающего, закрепляющего метода усвоения знаний. Следует отметить, что все участники команд получают дополнительные баллы в поощрительный рейтинг в зависимости от занятого места в модульно-рейтинговой системе.

Таким образом, использование игры «Alias» может быть использовано для стимулирования студентов при обучении физики, в том числе и при использовании модульно-рейтинговой системы.