

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

Поликарпова Кристина Сергеевна,

студентка,

ФГБОУ ВО «АГГПУ им. В.М. Шукшина»,

г. Бийск;

Соловьева Ирина Борисовна,

канд. пед. наук, доцент,

ФГБОУ ВО «АГГПУ им. В.М. Шукшина»,

г. Бийск

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ НЕСТАНДАРТНОГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Аннотация. В статье раскрываются понятия «интерактив», «интерактивное обучение», «технологическое мышление». Представлена одна из разработанных интерактивных игр для проведения занятий по разделу «Кулинария» школьного предмета «Технология» - игра с решением проблемных задач, способствующая формированию нестандартного технологического мышления. Описаны спроектированные и изготовленные для проведения игр дидактические средства обучения, имитирующие различные продукты.

Ключевые слова: технологическое мышление, интерактив, интерактивное обучение, игра, технология, кулинария, творчество, нестандартное мышление.

Современный этап развития человечества характеризуется тенденцией создания информационного общества, нацеленного на способность решения проблем с использованием косвенного и творческого подхода через рассуждения.

Востребованными становятся умения искать и находить оптимальные средства преобразования объекта в нужный для человека продукт; умения моделировать и прогнозировать технологическое развитие; умения рассуждать о реальном технологическом мире; ра-

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

зумно создавать, использовать и управлять технологическими системами. То есть качества, характеризующие технологическое мышление.

Структура технологического мышления в самом общем виде включает такие мыслительные процедуры, как: выявление и осознание (анализ) проблемной ситуации и связанных с ней противоречий; определение и формулирование конкретных проблем-задач; поиск возможных вариантов их разрешения в условиях конкретной и изменяющейся действительности; выбор лучшего варианта построение схемы его испытания и реализации [3, с. 141].

Формирование технологического мышления, подготовка неординарно мыслящей личности – задачи технологического образования, начиная с уровня начального общего образования через основное общее до профессионального.

Решению этих задач будут способствовать интерактивные формы и методы обучения.

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» - это «взаимный», «act» -действовать. Интерактивный - означает способность взаимодействовать с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком) [1, с. 32].

Интерактивное обучение - это обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением [5, с. 17], в которое вовлечены все участники учебного процесса; созданы комфортные условия для обучения [2, с. 112], при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения [1, с. 38].

В психолого-педагогической литературе выделяются следующие группы интерактивных методов обучения: дискуссионные, игровые, тренинговые.

Одним из самых эффективных методов развития способности нестандартно мыслить, на наш взгляд, является интерактивная игра - игра с решением ситуационных задач, обеспечивающая условия для развития и самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

Игра - это обучение в действии, она требует полной отдачи от участников, в ней используется полный запас умений и знаний [4, с. 1].

Для проведения занятий по разделу «Кулинария» школьного предмета «Технология» был разработан ряд интерактивных игр, в рамках которых перед обучающимися ставятся проблемные задачи. Например, игра по теме «Бутерброды и напитки».

Класс делится на малые группы, каждая из которых получает задание по разработке бутербродов и напитков, а также сервировки тематического стола. Тематику стола обучающиеся выбирают самостоятельно, но виды бутербродов в карточках-заданиях у каждой группы свои. Ингредиенты бутербродов – «поле» для творчества.

Для отработки практических навыков по обработке пищевых продуктов образовательные организации не имеют возможности обеспечить этими продуктами. Соответственно, это ложится на плечи родителей, или приходится использовать виртуальные продукты. Нами спроектированы и изготовлены модели разнообразных пищевых продуктов из фетра, фоамирана, синтепона и их сочетаний: дольки фруктов – киви, апельсина, авакадо и др. – в поперечном разрезе; нарезанные кольцами овощи (болгарский перец, огурец, томат, маслины); ломтики и брускеты различных сортов хлеба (белого, ржаного, черного); нарезка сыра, колбасы, рыбы; листья зеленого салата, веточки зелени (петрушка, укроп); стейк, сосиски, яйцо (разрез отварного, яйцо «пашот», глазунья); модели прослоек различных соусов (майонез, кетчуп, горчица, масло), шоколадной пасты. Применение такого набора, который постоянно может пополняться, позволяет отрабатывать практические навыки и не ограничивает в творчестве обучающихся.

В соответствии с карточками-заданиями обучающимся необходимо составить следующие виды бутербродов: сэндвич, гастрономический бутерброд, сложный бутерброд, открытый бутерброд, канапе, закрытый, рыбный, тартинка, волван, хотдог. В соответствии с темой стола к бутербродам необходимо приготовить напитки (из натуральных продуктов), гармонично сочетающиеся с приготовленными бутербродами.

Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования

Обучающиеся просматривают задания и обсуждают технологию выполнения. После дискуссии команда приступает к творческой практической работе. Выполнив задания в малых группах, участники игры переходят к совместной сервировке тематического стола. Все участники оформляют тематический стол. Подводя итоги, учитель предлагает оценить каждому ученику свою работу, работу группы и класса в целом.

Проведение занятий с разработанными интерактивными играми и дидактическими средствами для их реализации, как показали результаты их апробации в учебном процессе общеобразовательной школы, способствуют формированию нестандартного технологического мышления у обучающихся.

Список литературы

1. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике обучения. – URL: https://www.studmed.ru/view/voronin-as-slovar-terminov-po-obschey-i-socialnoy-pedagogike_91963be3909.html
2. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. – М.: Издательство «ТетраСистемс», 2005. – С. 110 - 112.
3. Овечкин В. П., Чуб Я. В. Технологическое мышление специалиста: структура и условия формирования в вузе – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskoe-myshlenie-spetsialista-struktura-i-usloviya-formirovaniya-v-vuze>
4. Созонова А. Ю. Игра - интерактивный метод обучения. – URL: <https://e-koncept.ru/2013/53516.htm>
5. Ступина С. Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе. – С.: Издательский центр «Наука», 2009. – С. 9-17.