

7. *Рациональное использование времени, отведенного на процесс обучения.* Длительность изучения учебной дисциплины ограничивается количеством часов, предусмотренных учебным планом на аудиторные занятия и самостоятельную управляемую работу студентов. Задача преподавателя состоит в том, чтобы грамотно распределить изучаемый материал по учебным занятиям, продумать структуру каждого из них и научить студентов правильно использовать время в процессе обучения. При использовании активных методов обучения экономия учебного времени достигается за счет того, что освоение знаний, овладение практическими приемами работы и выработка навыков осуществляется одновременно, в процессе решения задач, анализа ситуаций или деловой игры.

Практическая реализация перечисленных путей активизации студентов, в частности, налаживание постоянно действующих прямых и обратных связей между преподавателем и обучающимися, происходит в процессе чтения проблемных лекций, лекций-пресс-конференций, бинарных лекций (лекций вдвоем), лекций с заранее запланированными ошибками (лекций-провокаций), лекций-визуализаций, лекций-диалогов, интерактивных лекций, лекций-консультаций.

Таким образом, для повышения эффективности теоретического обучения необходимо активно вовлекать студентов в образовательный процесс путем обсуждения излагаемого учебного материала и его практического применения. Также для лучшего усвоения теоретического материала следует активизировать контакты преподавателя со студентами и взаимодействие студентов между собой, ставить перед студентами высокие цели, выбирать индивидуальные методы обучения, рационально использовать учебное время и вести мониторинг знаний студентов.

#### Литература

1. Кабыткина, И. Б. Познавательная активность студентов: проблемы и пути повышения / И. Б. Кабыткина // *Международ. науч.-исслед. журн.* – 2021. – Ч. 4, № 6 (108). – С. 88–91.
2. Зарукина, Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению : учеб.-метод. пособие / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб. : СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.

## **ИГРА ALIAS КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЗИКИ**

**О. И. Проневич, М. А. Ревенок**

*Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь*

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 жестуляций 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. Также 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. Хоть 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, игра Alias может применяться для стимулирования студентов при обучении физики, в том числе и при использовании модульно-рейтинговой системы.