

Мірошниченко Г. А., старший викладач кафедри «Технологій і дизайну»
ПРОБЛЕМНЕ НАВЧАННЯ В ЛАБОРАТОРНОМУ ПРАКТИКУМІ З
ДИСЦИПЛІНИ «ТЕХНОЛОГІЯ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ»

Проблемне навчання — це така організація процесу навчання, сутність якої полягає в утворенні в навчальному процесі проблемних ситуацій та розв'язання нестандартних науково-навчальних завдань.

Так, лабораторні роботи з дисципліни «Технології швейних виробів» дозволяють здійснити зв'язок теорії з практикою, сприяють розвитку самостійної діяльності учнів і вмінню аналізувати та оцінювати отримані результати.

Важливу роль в досягненні цілі розвитку самостійної та творчої діяльності учнів на лабораторних роботах грає створення ігрових ситуацій. Проілюструємо всі етапи проблемного вивчення матеріалу на лабораторній роботі з використанням гри під назвою «Перевір знання сусіда». Методика проведення гри полягає в наступному: в академічній групі створюються 5 команд по 4 студента. Кожна команда обирає керівника, який представляє та захищає інтереси групи в процесі гри. Керує грою викладач, який виконує роль арбітра. Також він роз'яснює правила проведення гри, роздає завдання, надає консультації по всім питанням, малює на дошці таблицю преміювання та штрафів. Кожній команді видається лист з темою, ціллю та теоретичними положеннями для лабораторної роботи. Також команди отримують листи для складання завдання сусідній команді. Після аналізу теми, цілі та теоретичних положень члени команд формують завдання. Команди складають завдання: перша команда складає для другої, друга для третьої і т.д. Далі керівник команди записує завдання на розданому листі та ставить свій підпис. Після цього віддає викладачу, який отримавши всі 5 листів, роздає їх для розв'язання командам. Команди виконують завдання, рішення записують в роздані листи, керівник підписує та повертає викладачу. На наступному етапі команди оцінюють завдання сусідів та відповіді та заносять в таблицю. Оцінка проводиться по схемі 1-3-5-2-4-1 (перша оцінює третю і т.д.). Оцінка завдання та оцінка відповіді проставляється в балах на зворотній стороні листа, який керівник підписує та повертає викладачу.

На останньому етапі проводиться сумісне обговорення результатів оцінювання завдання та рішення. Керівники команд по черзі зачитують завдання, рішення та бальні оцінки. В дискусії кожна команда відстоює своє рішення. Викладач виставляє бали на дошці в таблицю.

Для активізації гри та оцінки діяльності її учасників використовується система преміювання і штрафів, заснована на стимулюванні команд за правильно сформульовані завдання, своєчасне або дострокове закінчення роботи. Так, команди, які першими закінчують формування завдання та виконання, отримують "+1" бал, останніми – "-1" бал. Потім викладач підсумовує бали та визначає номери місць. Керівник команди, яка зайняла 1 місце, обирає приз, заздалегідь підготовлений викладачем. Після цього призи обирають керівники команд, зайнявши наступні місця.