

ВИКОРИСТАННЯ ФОРМАТУ ГРИ ВІДЕО-РЕАЛІЇ ДЛЯ РОЗВИТКУ ГНУЧКОГО МИСЛЕННЯ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Розкривається використання формату гри відео-реалії для розвитку гнучкого мислення студентів, описано методику їх проведення.

Ключові слова: гнучке мислення, гра, аналіз, стандартні та нестандартні асоціації

Abstract

The use of the video-reality game format for the development of students' flexible thinking is revealed, the method of their conduct is described.

Keywords: flexible thinking, game, analysis, standard and non-standard associations

У світі де на людину щоденно спадає величезна кількість інформації, де зміни відбуваються незрівнянно швидше, ніж якихось півстоліття тому назад, вона змушена в прискореному темпі віднаходити нові адекватні рішення на ці виклики. Сучасній людині доводиться опановувати та віднаходити нові способи реагування, поведінки в динамічному нелінійному світі. Таке становище людини передбачає необхідність регулярного виходу за межі стандартних алгоритмів діяльності (їх теж треба знати й відповідно до ситуації використовувати).

Розвиток інформаційних технологій, вдосконалення й широке поширення у величезній кількості сфер людської діяльності різноманітних автоматичних пристроїв веде до витіснення багатьох звичних професій з ринку праці, а також нівелювання важливих колись професійних характеристик і заміна їх новими, які зумовлені сьогоднішніми потребами виробництва та управління. Детальніше про ці зміни дивись [1], [2], [3], [4].

Однією з важливих і затребуваних професійних характеристик є гнучкість мислення. Його визначають як мислення, яке здатне змінюватися відповідно до умов розвитку науки та практичних потреб ефективної діяльності [5]. Здатність побачити в звичному об'єкті нові вияви, приховані зв'язки, можливості, нестандартні поєднання – це власне і є найважливішими виявами гнучкого мислення, які так цінуються роботодавцями.

Для розвитку гнучкого мислення використовують різноманітні форми та засоби. У стінах Вінницького національного технічного університету з 2008 року використовується формат інтелектуальної гри, який був розроблений автором даної роботи, відео-реалії. Суть цього формату:

Правила гри відео-реалії та визначення переможців

1.1 Мета команди дати правильну відповідь у письмовій формі на поставлене ведучим запитання у відведений для цього час

1.2 Після того як ведучий задав запитання на екрані з'являється перша підказка, командам дається 20с на роздуми та запис своєї відповіді, після цього асистенти ведучого збирають відповіді в команд, що вирішили відповісти з першої підказки

1.3 На екрані з'являється друга підказка командам дається 20с на роздуми та запис своєї відповіді, після цього асистенти ведучого збирають відповіді в команд, що вирішили відповісти з другої підказки

1.4 На екрані з'являється третя підказка командам дається 20с на роздуми та запис своєї відповіді, після цього асистенти ведучого збирають відповіді в команд, що вирішили відповісти з третьої підказки

1.5 На екрані з'являється четверта підказка командам дається 20с на роздуми та запис своєї відповіді, після цього асистенти ведучого збирають відповіді в команд, що вирішили відповісти з четвертої підказки

1.6 Команда має право лише раз відповідати на відповідне запитання

1.7 Переможець турніру визначається по більшій кількості набраних очок. Правильна відповідь на ігрове запитання з

Першої підказки приносить команді - 4 очки, Другої підказки – 3 очки,

Третьої підказки – 2 очки, Четвертої підказки – 1 очко.

1.8 У випадку рівної кількості очок у кількох команд, вище місце посідає команда, що має більшу кількість правильних відповідей по 4 очки, по 3 очки, по 2 очки, в іншому випадку вони поділяють між собою місце.

Приклади ігрового завдань для турніру відео-реалій

1. Франциск Селезький говорив: Той хто любить Бога, не може перестати думати про Нього, постійно прагнучи Його і говорячи про Нього. Молитва є ж **ним** до Божої любові. Назвіть його.

Відповідь: ключ

Картинки підказки:



Коментар: Журавель нагадує про те, що ці птахи утворюють журавлині ключі, Джерело – ключ води (ключевая вода), власне пташиний ключ, Буратіно, який мав золотий ключик від таємної кімнати.

Даний формат вимагає знаходження стандартних нестандартних асоціацій, неочевидних спільних характеристик у різномірних об'єктах, вміння оперативно обмежувати поле пошуку правильної відповіді, відкидати зайве й при цьому відчувати, вловлювати тонкі моменти, які можуть привести до вірної відповіді. Цей ігровий формат дозволяє студентам краще засвоїти закономірність співвідношення між змістом та об'ємом поняття (чим більший зміст поняття, тобто чим значніша кількість істотних характеристик, тим менший об'єм, тобто менша кількість об'єктів буде підпадати під такий опис). Команда форма проведення відео-реалій дозволяє випрацювати вміння командного розв'язування проблем в екстремальних ситуаціях з обмеженим лімітом часу, вона вимагає від учасників уважного слухання один одного й розуміння, що є ще однією додатковою важливою характеристикою сучасного фахівця потрібного для роботодавця.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Росс Алекс. Індустрії майбутнього. – Київ: Наш формат, 2017, 420 с.
2. Шмідт Ерік, Коен Джаред. Новий цифровий світ / Переклала з англ. Ганна Лелів. – Львів: Літопис, 2015. – 368 с.
3. О'коннор Джозеф, Макдермонт Іен. Системне мислення. Пошук неординарних рішень. – Київ: Нашформат, 2018. – 240 с.
4. Келли К. Неизбежно. 12 технологических трендов, которые определяют наше будущее. . – М.:ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017. – 352 с.
5. Дубодєлова А. В., Лісовська Л. С., Бандрівський Р. Р. Типологія мислення в управлінській діяльності // http://ena.lp.edu.ua/bitstream/ntb/29908/1/27_207-214.pdf

Теклюк Анатолій Іванович – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, директор Головного центру виховної роботи ВНТУ, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail gcvr216@gmail.com

Anatoliy Ivanovich Teklyuk - Candidate of Philosophy, Associate Professor, Department of Philosophy and Humanities, Director of the Main Center for Educational Work VNTU, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail gcvr216@gmail.com