

Структурований досвід та ігри

(Джерело: Adult Education: Training of Trainers. – Hungary, 1998)

Структурований досвід та ігри (включаючи симуляцію та інші практичні заняття) надають учасникам можливості вчитися радше за допомогою практичної діяльності, аніж за рахунок читання, спостереження або тоді, коли вони слухають інших. Слухачі навчаються, коли вони набувають новий досвід, а не за рахунок змісту самої гри.

Чому слід використовувати структурований досвід та ігри:

- Щоб надати можливості учасникам навчатися за допомогою практичної діяльності, а не лише за рахунок читання, спостереження або слухаючи інших.
- Тому що вони під час їх проведення створюються умови, які до деякої міри відображають реальні ситуації та можливість практичного застосування своїх умінь (наприклад, якщо гра спрямована на формування відповідних умінь) .
- Тому що вони залучають всіх учасників до активної діяльності.
- Тому що вони надають можливість ділитися власним досвідом, який найкраще запам'ятовується учасниками.

Коли слід використовувати структурований досвід та ігри:

- для введення нової теми;
- щоб привернути увагу та підкреслити поняття;
- щоб змінити темп навчання;
- щоб застосувати нові вміння, нові знання, узагальнити вивчений матеріал.

Як слід використовувати структурований досвід та ігри:

- Обговорити «уроки» після завершення гри.
- Зосередитися на тому, що було вивчено за рахунок процесу, а не сюжету гри.
- Уникайте спокуси самому брати участь у грі або практичному занятті.

Приклади ігор

- Головоломки. Головоломки можуть бути різного виду. Вони можуть бути спрямовані на стимулювання творчості, допитливості, або умінь вирішувати проблеми.
- Приховані квадрати. Учасникам дається головоломка з багатьма квадратами. Учасникам пропонують підрахувати кількість квадратів, які вони бачать. Тренер записує цифри на дошці (фліпчарті). Ця гра може використовуватися для виховання толерантного ставлення до різних точок зору (жодна відповідь не є неправильною, відповідь базується виключно на тому, що людина зараз бачить), заохочує творчість, і зосереджується на елементах планування та вирішення проблем (наприклад, організація учасниками підрахунку квадратів).
- Ігри з будівництва. Групам дається матеріал, такий, як кубики, газети та журнали або конструктор Лего. Групи отримують завдання збудувати конструкцію, наприклад, башта. Мета такої вправи – спонукати у межах малої групи розвиток навичок, спрямованих на аналіз, планування, лідерство, комунікацію, співпрацю, активну участь прийняття рішень та роботу у команді.
- Гра «у корзину». Гра «у корзину» розроблена з метою розвитку умінь вирішення проблем, та прийняття рішень. Вони складаються з набору 15-20 предметів, більше або менше пов'язаних між собою, із якими треба провести певні маніпуляції за відносно короткий період часу і під відчутним тиском.