

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ МЕТОДИКИ ФЭМП

Никитко Светлана Владимировна,
преподаватель учреждения образования
«Рогачевский государственный педагогический
колледж», uorgpk@tut.by

Проблема активизации учащихся в учебном процессе имеет множество аспектов: оптимизация учебного процесса; использование в процессе обучения игровых методов. Игровой метод характеризуется педагогической эффективностью, практической направленностью и креативностью, а организация обучения с использованием игровых технологий способствует целостному развитию личности при соблюдении ряда принципов.

Игровая технология, в отличие от обучения готовым решениям, основана на групповом (коллективном) решении системы учебных проблем, в ходе обсуждения которых педагог и учащиеся органически, функционально включаются в учебную деятельность, что позволяет придать обучению личностно значимый и развивающий характер.

Организация взаимодействия по игровым технологиям двух центров: «педагог» и «обучающийся» позволяет вовлекать участников учебного процесса в совместное «проживание» учебно-познавательных и эмоционально-нравственных ситуаций на основе собственных позиций каждого субъекта обучения (принцип личностного взаимодействия). Кроме того, эффективность обучения радикально зависит от того, насколько удаются педагогу процессы диалогового взаимодействия с личностью обучающегося. При этом формируются мотивы познавательной деятельности (потребность в знаниях, познавательный интерес), познание становится для последнего желанным,

добровольным, приобретает положительную эмоциональную окрашенность, стимулирует и поддерживает волевые усилия.

В педагогической литературе существует несколько десятков типов нестандартных уроков, с использованием игровых технологий.

Вот некоторые из них: деловые игры, пресс-конференции, ролевые игры.

Деловая игра – моделирование процессов и механизмов принятия решений. В деловой игре процесс выработки решений происходит в условиях поэтапного, многошагового уточнения необходимых факторов, анализа информации, поступающей дополнительно и вырабатываемой в ходе игры.

В процессе проведения деловой игры педагог занимает в игре различные позиции: может быть центром игры – руководителем, выполнять функцию игрока, вообще не участвовать. В ходе игры для учащихся предусматриваются различные роли и виды деятельности, что поможет каждому обучаемому выбрать для себя сильную деятельность. Структуру учебного процесса на основе игры можно представить в виде этапов: 1) создание проблемной ситуации; 2) ход игры; 3) обсуждение результатов игры; 4) подведение итогов игры.

Играя, обучаемые принимают различные решения в соответствии с заданной целью, часто и в конфликтной ситуации, что обучает правилам разрешения споров. Роль преподавателя минимальна, он выступает координатором, направляет ход игры.

Использование деловых игр в учебно-воспитательном процессе позволяет сформировать у учащихся: умение находить пути решения, выработать общую точку зрения; стремление понять и прислушаться к точке зрения других; умение различать эмоциональное состояние соучастников и использовать это в ходе общения.

Пресс-конференция – это так называемый «нетрадиционный» урок, в котором учащиеся выступают в роли журналистов, а преподаватель в роли специалиста по какой-то проблеме. Преподаватель в течение нескольких минут представляет развернутый план изучения нового материала. Затем, предлагает

устроить своеобразную пресс-конференцию. Преподаватель просит учащихся сформулировать свои вопросы по теме. Можно даже дифференцировать вопросы. Например, задать вопросы, начинающиеся со слов «Как...?», «Почему...?», «Что общего...», «В чём особенности...?». Таким образом, мы получаем с вами разнообразные и разноплановые вопросы.

В конце учащимся можно разъяснить, какие вопросы преподаватель больше ценит, подчеркивая, что существуют три категории вопросов: репродуктивные, расширяющие знания и поисковые вопросы, развивающие познавательную деятельность. Для закрепления материала, можно попросить учащихся повторить ответы на свои вопросы. Возможен другой вариант, когда преподаватель предупреждает в начале урока, что по окончании пресс-конференции каждый из учащихся должен представить «письменный отчёт» по вопросам. В таком случае учащиеся внимательно слушают не только ответ на свой вопрос, но и обращают внимание и даже кратко записывают ответы на вопросы других.

Проведение пресс-конференции целесообразно также при проверке знаний на уроке. Перед началом пресс-конференции преподаватель делит учащихся на четыре группы, распределяет задания внутри группы. Первая группа выступает в роли специалистов по какой-то теме; вторая группа выступает в роли журналистов задающих вопросы; третья группа отслеживает все ли специалисты получили вопросы по теме, количество вопросов для каждого специалиста, продумывает дополнительные вопросы, чтобы уточнить некоторые знания; четвертая группа, опираясь на критерии оценивания в конце пресс-конференции выставляет отметку специалистам. Преподаватель подводит итоги пресс-конференции: обсуждает работу групп в целом и индивидуальные результаты работы в группе. Таким образом, преподаватель может оценивать не только ответы специалистов, но и работу участников других групп.

Групповая работа позволяет каждому учащемуся считать себя полноправным участником учебного процесса, раскрывая в нем такие качества,

как уверенность в себе, формирует мотивацию и создает высокую степень обученности.

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. Ролевая игра в обучении организуется таким образом, чтобы обучаемые могли свободно сыграть роль какого-то другого человека или спроектировать свое поведение в конкретной ситуации, выполнять универсальные учебные действия.

При проведении ролевой игры учащимся предоставляется возможность проиграть различные роли (заведующего, заместителя заведующего, воспитателя, детей). Эти роли распределяются заранее совместно с учащимися, обсуждается круг вопросов, форму проведения, обучающие предлагают свои собственные дополнения. Играя, обучаемые выбирают различные методы и приемы обучения в соответствии с заданной целью. Проведение анализа результатов ролевой игры дает хорошую возможность дополнительно увеличить ее эффективность. Желательно привлечь к этому всех участников. Они получают возможность увидеть свои действия со стороны, это позволит участникам лучше оценить ход и результаты работы.

Преимущества использования ролевой игры: максимальная активность учащихся; речевые партнеры определяются в игре не только по желанию преподавателя, но и произвольно; учащиеся имеют возможность меняться ролями; на уроке царит атмосфера интереса и дисциплины: умственная и физическая активность; сосредоточенность и интерес.

Использование игровых технологий в обучении решает множество задач: развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности учащегося.

Список использованных источников

1. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В. П. Беспалько. – М.: Издательство института профессионального образования МО России, 1995.

2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6.

3. Дьяченко, В. К. Новая дидактика / В. К. Дьяченко. – Минск, 2001.

4. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998.

5. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 2004.