

СИСТЕМАТИЗАЦИЯ И ОБОБЩЕНИЕ ОБЪЕМНОГО ТЕОРЕТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ

В. Н. КОЧНЕВА

*Учреждение образования «Белорусский государственный
университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

В педагогической практике на уровне профессионального образования актуальной является проблема формирования разностороннего методического потенциала преподавателя. Целью среднего специального образования является обеспечение всех отраслей экономики «мобильными», квалифицированными специалистами, умеющими осуществлять продуктивный поиск решений профессиональных задач в нестандартных условиях. Использование творческого подхода, а в частности игровых методов преподавателем при проведении учебных занятий, является эффективным способом достижения данной цели.

Игровые методы позволяют организовать увлекательную учебно-познавательную деятельность учащихся на учебном занятии. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилем проявления всех важнейших черт личности. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого обнажения своих интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Игра способствует использованию полученных знаний в новой, нестандартной ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Нидерландский учёный Й. Хейзинг, представитель игровой концепции, выделил основной признак игровой деятельности: «Играющие создают новое сообщество – группу, которая сохраняет свой состав и после того, как игра закончилась». Таким образом, применение игровых методов развивает способность учащихся работать в сотрудничестве.

Применение игровых методов на занятиях в среднем специальном образовании вызывает энтузиазм у учащихся, повышает их заинтересованность в изучении учебной дисциплины, т.к. игра, является простым и знакомым с раннего возраста учащемуся способом познания окружающей действительности, позволяет участникам проявить свои творческие способности, нестандартность мышления, а также является наиболее естественным и доступным путём овладения теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Игра «Ассоциации»

Методическое обоснование игрового метода:

Использование игры «Ассоциации» способствует углубленному восприятию и осмыслению учащимися отдельных понятий разделов учебной дисциплины, обобщению данных понятий.

1. В течение 1 минуты ведущему игроку нужно успеть объяснить, как можно больше основных понятий учебной дисциплины, не называя их и не используя однокоренных слов. За каждый верный ответ команде начисляется 1 балл.

2. Как только звучит правильный ответ, карточку с отгаданным понятием, ведущий игрок откладывает в стопку сброса и берет следующую карточку.

3. Ведущий игрок может отложить карточку в стопку «трудное слово», если он испытывает трудности при объяснении заданного понятия, но тогда команде снимается 1 балл.

4. По истечению 1 минуты, право хода переходит к следующей команде.

5. Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной неиспользованной карточки.

Вариант игры с использованием электронной версии

1. Преподаватель пересылает учащимся ссылку на электронную версию игры.

2. В команде определяют первого ведущего игрока.

3. Ведущий игрок первой команды заполняет поля с названиями всех команд, выбирает тему раздела, указанного преподавателем и начинает игру.

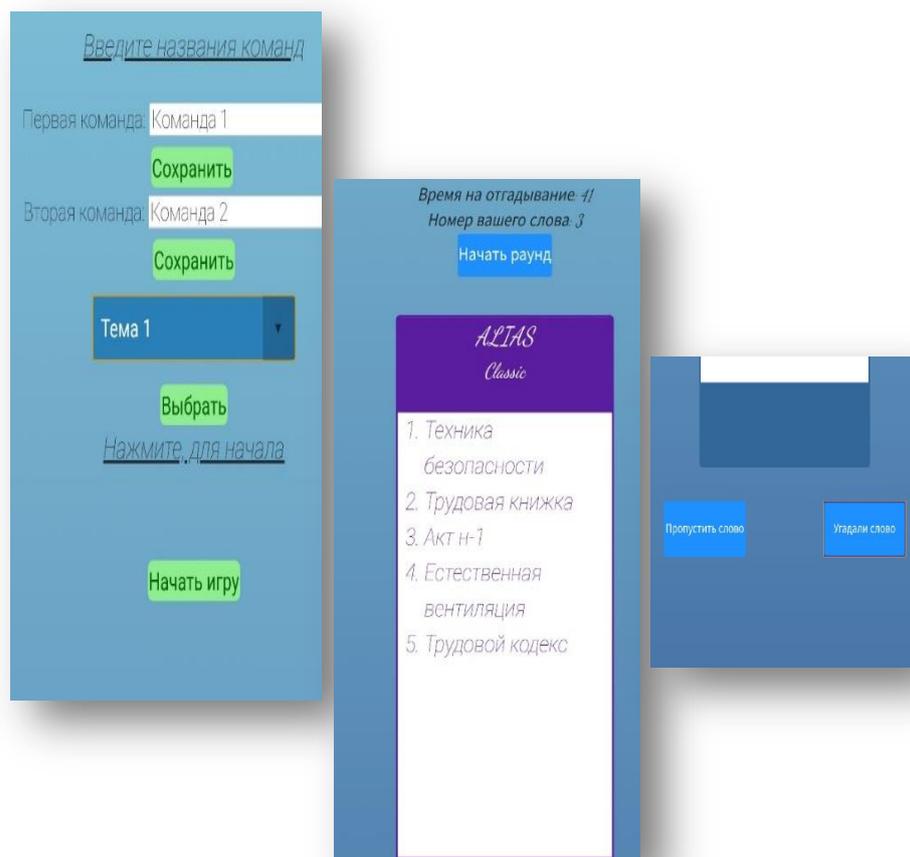


Рисунок 2 – Интерфейс программы «Ассоциации»

1. Как только команда будет готова, ведущий игрок начинает новый раунд, нажав на соответствующую кнопку.

2. В открывшемся окне представлена игровая карточка с основными понятиями выбранного раздела, оставшееся время на отгадывание раунда и номер понятия для объяснения и кнопки «Угадали слово» (нажимает ведущий игрок, если команда отгадала заданное понятие) и «Пропустить слово» (нажимает ведущий игрок, если заданное понятие вызывает трудности в объяснении).

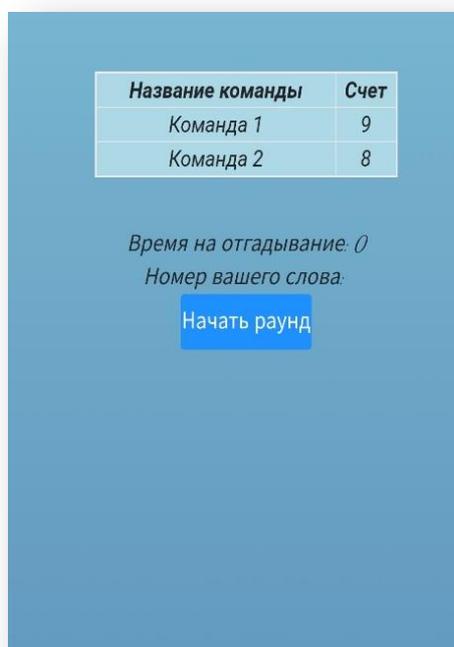
3. По истечению 1 минуты, на экране появляется окно с результатами команды за текущий раунд. И ход передается следующей команде.

4. Продолжительность игры определяет преподаватель.

5. По окончании игры подводится итог по количеству заработанных баллов каждой командой

3. Подведение итогов:

Побеждает команда, заработавшая наибольшее количество баллов по итогам всех раундов



Название команды	Счет
Команда 1	9
Команда 2	8

Время на отгадывание: 0
Номер вашего слова:

Начать раунд

Рисунок 3 – Вывод результатов игры команд

Анализ качества образовательного процесса с использованием разработанных игровых методов на учебных занятиях.

Игра признается психологами самой эффективной развивающей деятельностью для человека. Она позволяет личности учащегося развиваться свободнее, раскрывая индивидуальность и реализуя природные способности, склонности. Играя, учащиеся запоминают больший объем информации, учатся работать со своим рациональным мышлением и эмоциями.

Результаты качества обучения учащихся спустя год после обучения (от 80% и более правильных ответов), подтверждают обоснованность использования разработанных игровых методов:

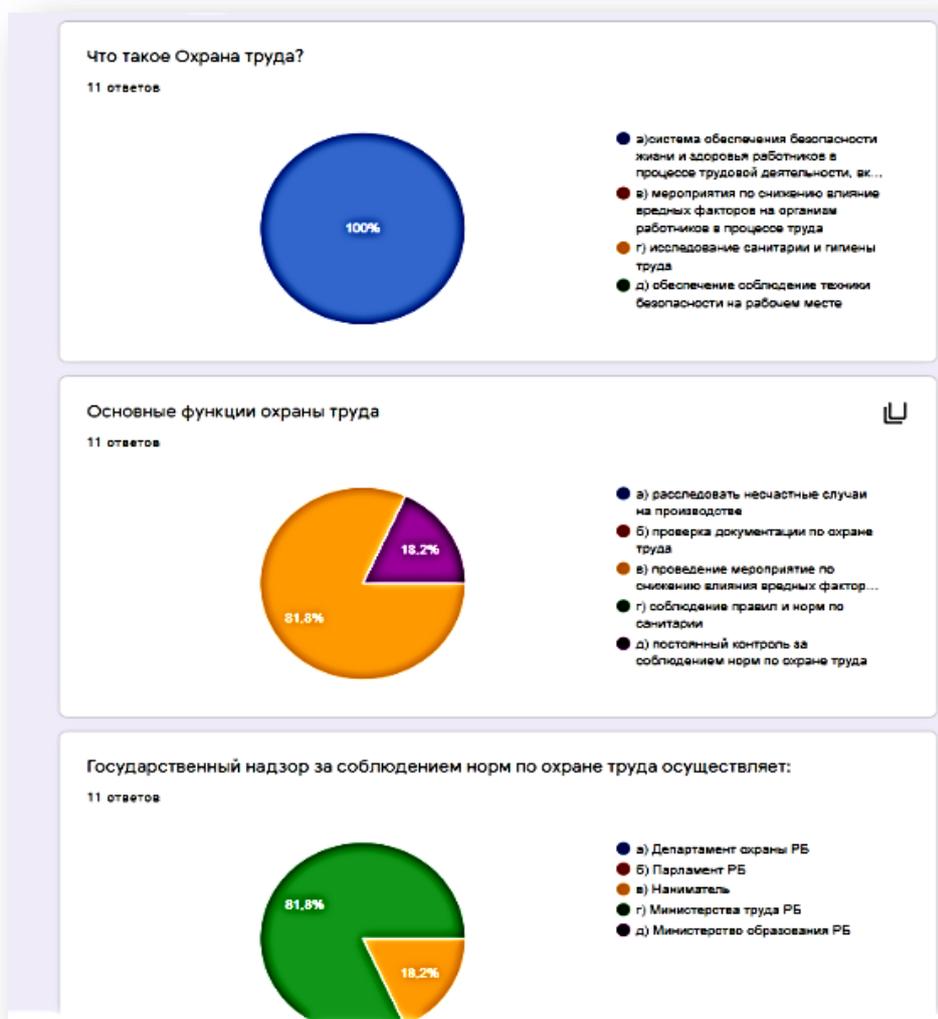


Рисунок 9 – Результаты качества знаний учащихся спустя год после обучения

Применяя разработанные игры на этапе систематизации и обобщения знаний по учебной дисциплине «Охрана труда» достигнуты следующие результаты:

Мотивация и самореализация. Учащиеся с огромным удовольствием соглашались принимать участие в играх. Охотно выполняли задания. С помощью разработанных игр получилось пробудить в учащихся интерес к учебному процессу, вдохновить их на новые достижения.

Социализация. Разработанные игры помещают учащихся в условия, где они должны сотрудничать с другими участниками. Комфортная и интересная среда помогает учащимся преодолеть внутреннюю неуверенность, научиться понимать других, легче идти на контакт и не бояться его.

Обучение. Игровая деятельность имеет решающее значение для успешности усвоения учебного материала, повышения мотивации, обеспечения личностного роста учащихся.

Отзывы учащихся об использовании разработанных игр на занятиях по учебной дисциплине «Охрана труда».

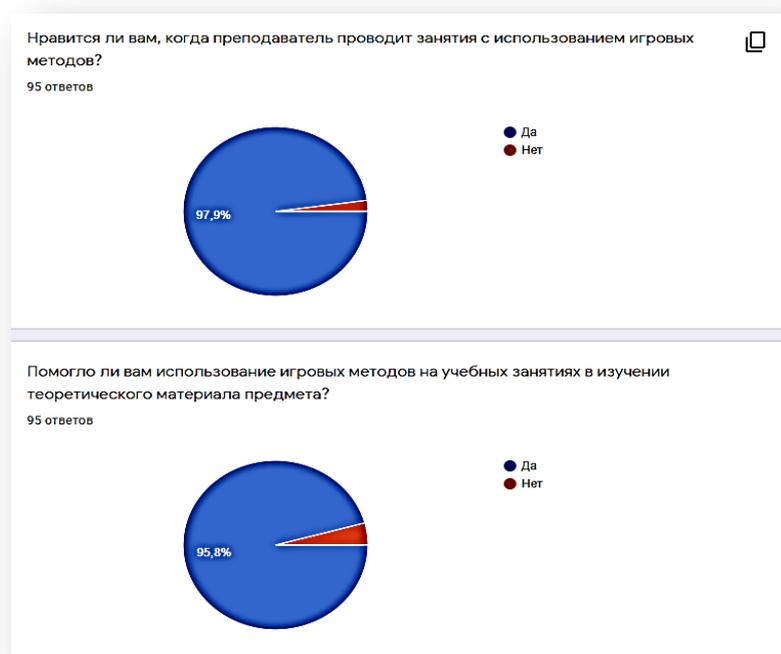


Рисунок 10 – Результаты опроса учащихся

Педагогическая деятельность современного педагога одновременно и творческая (строится на вдохновении преподавателя), и технологичная (основана на определенных алгоритмах, циклах и модулях, что позволяет учителю конструировать образовательный процесс применительно к его целям, задачам и условиям).

Актуальность данной работы состоит в том, что педагогическая деятельность требует поиска и разработки новых эффективных подходов к организации учебного процесса на всех уровнях образования. В профессиональной школе в основном практикуются более «сдержанные», «взрослые» технологии обучения. Однако игровые методы и технологии не менее эффективны в формировании профессиональных знаний и умений и всегда приветствуются педагогами и обучаемыми.

Разработанная игра «Ассоциации используется для этапа систематизации и обобщения знаний на занятиях по учебной дисциплине «Охрана труда». Изменяя блок вопросов и заданий, данные игры становятся универсальными для различных теоретических дисциплин.

Разработанная игра для систематизации и обобщении учебного материала учебной дисциплины «Охрана труда» показала свою высокую эффективность в процессе обучения, а также способствовали повышению увлеченности учебно-познавательной деятельностью как учащихся, так и самого преподавателя.

Список используемой литературы

1. Андруш, В.Г. Охрана труда / В.Г. Андруш, Л.Т. Ткачёва, К.Д. Яшин. – Минск : РИПО, 2019.
2. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения педагогики / С.С. Кашлев. – Минск : Выш. шк., 2016. – 176 с.