

УДК 37.014.544:004.832.24

О ВЛИЯНИИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ УСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Назарова А.И.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники филиал «Минский радиотехнический колледж», г. Минск, Беларусь, NazarovaAnastasiaI@yandex.by

Аннотация. В статье рассматривается влияние использования игровых методов на различных этапах учебных занятий на повышение эффективности усвоения учебного материала

Ключевые слова. Дидактическая игра, обучение, интерактивные методы, мотивация.

В настоящее время особое значение имеет профессиональная мобильность. Формирование профессиональных компетенций в основном основано на активизации учебной познавательной деятельности. Данный процесс способствует проявлению самостоятельности, творческого подхода, умения анализировать, принимать решения в различных ситуациях, в том числе нестандартных.

Отличительными особенностями современного поколения обучающихся являются технологичность, отсутствие разницы между условными составляющими реального и виртуального пространства, клиповое мышление, отсутствие устойчивого интереса, что обуславливает необходимость внедрения в образовательный процесс новых эффективных подходов к организации учебного процесса на всех уровнях образования.

Обучение – процесс взаимодействия обучающего и обучающихся, следовательно, оно может быть эффективно только при совместной работе обеих сторон. Задачами обучения в современных условиях является не только овладение необходимыми профессиональными знаниями, умениями и навыками, но и развитие устойчивого интереса к обучению и формирование познавательных потребностей.

В настоящее время значимая роль отводится интерактивным методам обучения, в основе которых положено творческое взаимодействие между участниками процесса обучения. Эти методы могут проводиться в различных формах, в том числе в игровой.

В профессиональной школе в основном практикуются более «сдержанные», «взрослые» технологии обучения. Однако игровые методы и технологии не менее эффективны и всегда приветствуются педагогами и обучаемыми.

Как показывает практика, игры методически правильно спланированные и организованные являются хорошим инструментом для усвоения знаний. Игра способствует использованию полученных знаний в новой, в том числе нестандартной ситуации. Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Применение игровых методов на занятиях вызывает энтузиазм у учащихся, повышает их заинтересованность в изучении учебного предмета. Игра – простой и знакомый с раннего возраста способ познания окружающей действительности, который позволяет

участникам проявить свои творческие способности, нестандартность мышления, а также является наиболее естественным и доступным путем овладения как профессиональными знаниями, умениями, навыками, так и бытовыми.

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.

Сенсорное развитие учащегося в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется соотносить, обобщать, анализировать, делать выводы, организовывать практические действия.

Более того, дидактическая игра стимулирует волевые усилия – организованность, выдержку, умения соблюдать созданные правила, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Рассмотрим вариант дидактической игры в формате ток-шоу «Плюс/минус».

В рамках учебного предмета «Конструирование программ и языки программирования» в таком формате можно обсудить подходы к разработке программного обеспечения их ключевые особенности, достоинства и недостатки при решении тех или иных профессиональных задач; технологии создания графического пользовательского интерфейса при разработке полноэкранных приложений и многое другое.

С организационной точки зрения учащиеся располагаются по периметру стола при этом справа – сторонники проблемы, слева – противники. Педагог выступает в качестве ведущего и координатора. На проекционном экране формулируется суть вопроса, проблемы или задача, которую необходимо решить.

Чтобы работа в таком формате на занятии имела успех, требуется обязательное выполнение следующих условий:

Замотивировать учащихся, т. е. сформулировать вопрос (задачу, проблему), показать значимость, выявить нерешенные и противоречивые области, определить ожидаемый результат (решение);

Определить регламент выступлений;



Сформулировать правила поведения участников обсуждения, придерживаться их и поддерживать бесконфликтную атмосферу;

С помощью вопросов и ответов следует уточнить основные понятия, определения изучаемой темы, что сформирует у учащихся установку оперировать только хорошо понятными терминами;

Начать обсуждение, что предполагает предоставление слова конкретным участникам. При этом педагогу не стоит выступать первым;

Вовлекать в обсуждение всех учащихся;

Не выходить за рамки темы (вопроса, проблемы, задачи);

Поддерживать высокий уровень активности всех участников. Не допускать лидерства одних участников за счет других;

Анализировать сформулированные идеи, мнения, позиции, предложения до начала следующего витка обсуждения. В том числе подводить промежуточные итоги;

Помочь участникам прийти к единому мнению. Совместно принять единое решение, но при этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций и подходов.

В заключении подвести участников к конструктивным выводам. Необходимо сравнить сформулированную в начале обсуждения цель с полученными результатами, сделать выводы, вынести решения, оценить результаты, выявить их положительные и отрицательные стороны.

Поблагодарить всех учащихся за активную работу, отметить работу тех, кто особенно помог в решении проблемы.

Дидактическую игру в тоже время можно рассматривать как соревнование, борьбу либо с соперником, либо с самим собой. Она дает возможность за сравнительно малое время проявить свои способности. Совмещение принципов соревновательности, социального сотрудничества и взаимодействия, заинтересованности, как в процессе, так и в результатах игры, делает возможным существенный прогресс в темпах успехов учащихся.

Применение игровых методов на различных этапах учебного занятия (актуализация опорных знаний, закрепление знаний, обобщение и систематизация)

приводит к следующим результатам в различных сферах:

– Мотивация и самореализация. Учащиеся с огромным удовольствием соглашаются принимать участие в играх. Охотно выполняют задания. С помощью использования игровых методов достаточно легко пробудить у учащихся интерес к учебному процессу, вдохновить их на новые достижения.

– Социализация. Дидактические 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.

Достоинства от применения игровых методов на различных этапах учебного занятия очевидны. Но вместе с тем их использование обладает и слабыми сторонами. Реализация игровых методов в рамках учебных занятий требует от преподавателя дополнительного времени и тщательной проработки методического обеспечения. Также в процессе игры могут возникать конфликтные ситуации. Всегда находятся учащиеся, для которых работа в команде – способ ничего не делать.

Данных ситуаций не стоит бояться, так как такие моменты потом с лихвой окупаются положительными эффектами от внедрения.

Литература

1. Беляева, О. А. Педагогические технологии в профессиональной школе : учеб.-метод. пособие / О. А. Беляева. – 8-е изд., стер. – Минск : РИПО, 2016. – 60 с.
2. Корнеева, И. А. Активизация познавательных интересов через ролевую игру / И. А. Корнеева. – М. : Просвещение, 1995.
3. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М. : Просвещение, 1996.
4. Двадненко, М.В., Привалова, Н.М., Трухляк, А.С. Игровые педагогические технологии // Международный журнал экспериментального образования. 2011. № 5. С.11–12.

ON THE INFLUENCE OF GAME METHODS ON INCREASING THE EFFICIENCY OF LEARNING EDUCATIONAL MATERIAL

A.I. Nazarova

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics branch "Minsk Radio Engineering College", Minsk, Belarus, NazarovaAnastasiaI@yandex.by

Abstract. The article examines the influence of the use of game methods at various stages of training sessions on increasing the efficiency of mastering educational material.

Keywords. Didactic game, education, interactive methods, motivation.