

Баранцева Оксана Анатольевна,
преподаватель,
ГАПОУ МО «Кольский медицинский колледж»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ МАТЕМАТИКИ

*Предмет математики
настолько серьезен, что
полезно не упускать случаев
делать его немного
занимательным.*

Б. Паскаль

Математика является универсальным языком, широко используемым во всех сферах человеческой деятельности. На современном этапе ее роль в развитии общества резко возрастает, это приводит к усилению значимости математической подготовки всех специалистов, в том числе и специалистов среднего звена. Однако преподавать математику в среднем специальном учебном заведении стало намного труднее. Во-первых, острый дефицит учебного времени: сокращено количество часов на изучение дисциплины; во-вторых, очевидно несоответствие школьных базовых знаний и требований программного материала; в-третьих, по последним статистическим данным здоровых первокурсников к нам приходит учиться не более 5 %. В связи с этим возникла необходимость поиска новых эффективных методов обучения, которые активизировали бы мысль студентов, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Кроме того, оказали бы помощь педагогу в достижении следующих целей: 1) прививать интерес к дисциплине; 2) добиваться прочного и сознательного овладения знаниями, умениями и навыками; 3) развивать творческие способности.

Можно воспользоваться важной и неизбежной новацией, которая врывается в образование и воспитание независимо от нас, но уже от нас

зависит, сделать ее полезной и эффективной. Я имею в виду компьютеризацию обучения. Казалось бы, преподавателям математики это особенно близко. По традиции прошлого века главным рабочим инструментом педагога были мел и тряпка. Были, правда, и таблицы, и слайды, но это не было главным. Сейчас в нашем распоряжении современная аудио и видеотехника, разнообразные учебные компьютерные программы, Интернет - ресурсы. Электронные носители вытесняют бумажные. Я считаю, что для школьного обучения и семейного воспитания нельзя этим слишком увлекаться. Во всем мире (и у нас – в самой когда-то читающей стране) дети разучились, да и не любят читать. Учитель математики не сможет научить ребенка решать математические задачи, если тот не понимает смысла, не умеет прочитать текст условия задачи. На мой взгляд, над этим следует задуматься и сделать вывод, что будущее не за учебным компьютером, не за электронным учебником, а за педагогически грамотным компьютерно оформленным обычным учебником, за методикой обучения математике, активно и эффективно использующей компьютерную технику для оснащения учебного процесса, и, конечно же, за живым словом преподавателя, которого никогда не заменит даже самый совершенный компьютер.

Все это подтолкнуло меня к проведению эксперимента по использованию игровых технологий в организации учебных занятий по математике.

Китайская пословица гласит: «Скажите мне – я забуду. Покажите мне - я запомню. Вовлеките меня – я пойму», и я решила вовлечь ребят в игру.

Для проведения эксперимента я выбрала группу -11 (специальность: сестринское дело). В результате опроса в игровой форме определила степень интеллекта группы в целом (немного выше среднего) и каждого студента в отдельности. Затем, поставила перед собой цель:

используя игровые технологии и соединяя их с различными формами, методами и средствами обучения, дать возможность студентам овладеть математическими знаниями с большим интересом, испытать и осознать притягательные стороны данной дисциплины, оказать помощь в преодолении трудностей.

Определила следующие задачи:

- учить логически мыслить, познавать и запоминать новое, делать умозаключения, выводы, обобщать и систематизировать полученные знания;
- развивать внимание, интуицию, навыки самостоятельного поиска решения задач и упражнений, интерес к более глубокому познанию, творческие способности;
- воспитывать культуру математического мышления, культуру общения, трудолюбие и честность.

Выбрала главные принципы общения со студентами:

- принцип сотворчества (сотрудничество и творчество);
- принцип успешности;
- принцип обратной связи.

Экспериментальную работу начала с первого занятия: познакомилась с группой с помощью дидактической игры «Покажи свои знания». Цель: играя, проверяем, что умеем и что знаем. Игра дала возможность первокурсникам быть непринуждёнными, быстро познакомиться и отчасти объединиться в единый дружный коллектив. С этого же момента начался дифференцированный подход к обучению математике.

В процессе обучения математике дидактические игры использовала часто и на различных этапах урока. Начала работу с определения дидактической игры, её места и роли в процессе обучения математике. Под дидактической игрой понимается игра, используемая в целях обучения и воспитания. Игровое занятие – занятие, пронизанное

элементами игры или содержащее игровую ситуацию. Эффективность дидактических игр состоит в том, что они рассчитаны на более широкий диапазон мотивов. Например, у студентов, не имеющих познавательных интересов, дидактические игры могут вызвать игровой мотив, деятельность будет творческой; для студентов с устойчивыми интересами игровой мотив будет лишь подкреплением к мотивам познавательным. Определила, в чем состоит специфика дидактической игры, ее существенный признак. Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличает ее от всякой другой деятельности.

Основные структурные компоненты дидактической игры – это игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование и результат игры. Дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата.

Рассмотрела более подробно структурные компоненты дидактической игры.

Игровой замысел – выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе, придает игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определенные требования в отношении знаний.

Правила, которые определяют порядок действий и поведение ребят в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом урока и индивидуальных возможностей студентов. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого студента чувства успеха и удовлетворенности. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Правилами игры регламентируются *игровые действия*. Они способствуют познавательной активности студентов, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задач и примеров.

Основной дидактической игрой является *познавательное содержание*. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые необходимы при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры включает в себя в основном оборудование урока. Это наличие технических средств, атрибутов игры. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, плакаты, модели; дидактический раздаточный материал.

Любая дидактическая игра должна иметь определенный *результат*, который является финалом, придает игре законченность и дает студентам моральное и умственное удовлетворение. Для преподавателя результат игры – это, прежде всего, решение поставленной учебной задачи. Кроме того, он является показателем уровня достижений студентов или в усвоении знаний, или в их применении.

Все вышеперечисленные структурные элементы взаимосвязаны между собой. Поэтому при подготовке к уроку, содержащему дидактическую игру, составляла краткую характеристику её проведения (сценарий), указывала временные рамки, учитывая уровень знаний студентов, реализовывала по возможности межпредметные связи.

Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие повышает ее организованность, эффективность, приводит к желаемому результату.

При организации дидактических игр с математическим содержанием продумывала следующие вопросы методики:

Цель игры. Какие умения и навыки в области математики освоют студенты в процессе игры? Какому моменту надо уделить особое внимание? Какова воспитательная цель игры?

Определить количество играющих. Как с наименьшей затратой времени познакомить с правилами игры? Какие дидактические материалы, наглядные пособия и атрибуты понадобятся для игры?

Определить время игры.

Постараться обеспечить участие всех студентов в игре. Какие изменения можно внести, чтобы повысить интерес и активность игроков?

Какие выводы следует сделать в заключении, после игры (лучшие моменты, недочеты, результат усвоения математических знаний, оценки участникам, замечания по нарушению дисциплины). Определила место дидактической игры в структуре урока и пришла к следующему выводу: целесообразность использования игр на различных этапах урока различна. Так, например, при усвоении новых знаний возможности дидактических игр значительно уступают более традиционным формам обучения. Поэтому игровые формы занятий чаще применяются на повторительно-обобщающих занятиях, при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

Итак, определение места дидактической игры в структуре урока во многом зависит от правильного понимания педагогом функций игр и их классификации. Коллективные игры следует разделять по дидактическим задачам урока. Это, прежде всего, обучающие, контролирующие и обобщающие игры.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИНФОРМАЦИИ

1. Ляшова М.Н., Кумскова Е.Н. и др. Математика, открытые уроки. - Волгоград, 2005.
2. Математика, приложение к "1 сентября".
3. Ремчукова И.Б. Игровые технологии на уроках, математика. - Волгоград, 2008.
4. www.openclass.ru
5. www.igrobank.ru
6. www.sgu.ru
7. www.nauka-shop.com
8. www.petroavl.kz
9. www.naurok.ru

