

ИГРА КАК ПРИЕМ ЗАКРЕПЛЕНИЯ, СИСТЕМАТИЗАЦИИ И ОБОБЩЕНИЯ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИН СПЕЦИАЛЬНОГО ЦИКЛА

А. И. НАЗАРОВА, Н. Е. ПРИБЫЛЬСКАЯ, О. И. ТЕРЕШКО

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

Аннотация: В статье рассматривается возможность использования игровых технологий для организации процесса закрепления, систематизации и обобщения знаний в процессе изучения дисциплин.

В настоящее время образовательный процесс требует постоянного совершенствования. Значительные изменения, происходящие в образовании, развитие информационных технологий и повышение уровня профессионализма педагогов позволяют использовать различные подходы к организации образовательного процесса.

В настоящее время основная задача обучения не только дать знания и сформировать профессиональные умения и навыки, но и развить творческие и коммуникативные способности личности.

Закрепление, систематизация и обобщение полученных знаний при изучении той или иной дисциплины является неотъемлемой составляющей процесса получения знаний.

Методы и приемы закрепления и систематизации учебного материала могут быть разнообразными (беседа, решение задач, выполнение упражнений, лабораторных и практических работ и т. д.). Игровые технологии, в свою очередь, являются одним из уникальных приемов организации обучения, который позволяет сделать интересными и оживленным процесс закрепления полученных знаний в рамках изучения дисциплин.

Рассмотрим возможность организаций закрепления, систематизации и обобщения знаний на занятии, в основе которого положим сценарий популярной игры «Морской бой». Правила присущие классической игре сохраняются. Группа разбивается на 2 команды по 10 человек. Остальные учащиеся могут выступать в качестве зрителей (отвечать на вопросы, на которые не ответили в процессе игроки, дополнять ответы по необходимости и т. д.). Для каждой команды предоставляются поля расстановки кораблей, для зрителей результаты фиксируются на проекционном экране либо доске. Правила игры:

- 1) команды закрепляют за кораблями участников и размещают их на поле;
- 2) первый ход определяется жребием (входной вопрос, задание);
- 3) решение о выполнении хода в игре команда принимает совместно;
- 4) в случае попадания в корабль, закрепленный игрок выполняет предложенные задания (отвечает на поставленный вопрос). Игроки команды помощь оказывать не могут. В случае неверного ответа, вопрос или задание переадресовывается зрителям;

5) неправильно выполненное задание – пропуск хода;

6) правильно выполненное задание – следующий ход.

Задания могут быть в различной форме (вопросы, ребусы, загадки, поиск ошибок и т. д.) в рамках изученной темы, раздела или курса. Главное требование – на выполнение задания или ответ не должно тратиться более одной минуты времени.

По итогам всем участникам игры можно предложить заполнить таблицу рефлексии. Таблица может содержать вопросы, которые позволят выявить трудности в той или иной области; определить степень заинтересованности в проведении таких мероприятий в дальнейшем; общее настроение.

Как показывает практика, игры методически правильно спланированные и организованные являются хорошим инструментом для закрепления теоретических знаний, кроме того, они способствуют формированию у учащихся навыков сотрудничества, а состязательность и смена видов занятий оживляет восприятие, способствует более прочному запоминанию учебного материала.

Список литературы

1. Корнеева, И. А. Активизация познавательных интересов через ролевую игру / И. А. Корнеева. – М. : Просвещение, 1995.

2. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М. : Просвещение, 1996.