

Современные тенденции организации образовательного процесса:  
от идеи к результату

*Шалдина Анна Валерьевна,  
преподаватель математики,  
ГБПОУ РО «НКПТиУ»,  
г. Новочеркасск, Ростовская область*

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА СТУДЕНТОВ**

**Аннотация.** Рассматриваются игровые технологии на уроках математики в зависимости от структурного построения урока.

**Ключевые слова:** познавательный интерес, игровая технология, дидактическая игра, форма обучения.

В настоящее время изменяется взгляд на процесс обучения, идет поиск новых форм и методов, которые бы наиболее полно и правильно помогали решать задачи, стоящие перед преподавателем. Стратегия изменений в образовании провозглашает идеи гуманизации всего учебно-воспитательного процесса, выдвижение личности ребенка во главу всей системы обучения, от преподавателя требуется переориентация на склонности и природные таланты каждого студента, помогающая ему проявить самостоятельность.

Сегодня проблема познавательного интереса и творчества детей на уроках всё шире исследуется в контексте разнообразной деятельности учащихся, что позволяет творчески работающим преподавателям успешно формировать и развивать интересы учащихся, обогащая личность, воспитывать активное отношение к жизни.

Познавательный интерес – это избирательная направленность личности на предметы и явления, окружающие действительность. В рамках достаточно широкого понятия «познавательный интерес» можно выделить особый вид интереса - интерес к учебному предмету. [1]

Поэтому перед преподавателями математики ставятся вопросы: «Что же нужно сделать, чтобы студенты полюбили математику? Как изучение нового материала сделать интересным и захватывающим? Как сделать активным участником учебного процесса каждого студента?»

Прежде всего необходимо студентов заинтересовать, создать интригу. Для этого на уроках можно использовать игровые технологии. Как писал Я.И. Перельман, игры в математике «не столько для друзей математики, сколько для ее недругов, которых важно не приневолить, а приохотить к учению».

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной

## Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату

природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.[2].

Основной акцент при проведении дидактической игры делается на занимательность, которая реализуется с помощью игровых атрибутов, вспомогательных средств. Элементы забавы при этом служат также средством развития мотивационной сферы учебной деятельности, что способствует повышению результатов обучения, так как для победы в дидактической игре необходимо, прежде всего, знание предмета. В игровую деятельность включаются даже самые пассивные ученики. Элементы занимательности в дидактической игре служат своеобразной разрядкой напряженной обстановки в классе и способствуют концентрации внимания обучающихся для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи и системе с другими формами обучения, использование которых должно в конечном итоге привести к решению следующих задач: преподаватель должен дать учащимся знания, соответствующие современному уровню развития науки; он должен их научить самостоятельно приобретать знания.

В своей практике я использую следующие виды дидактических игр:

- ✓ Уроки-соревнования (конкурсы, викторины),
- ✓ уроки, основанные на фантазии (урок-сказка),
- ✓ уроки, напоминающие публичные формы общения или имитирующие деятельность учреждений (пресс-конференция и т.д.),
- ✓ уроки-путешествия (экскурсия, прогулки в прошлое).

Разнообразные дидактические игры рекомендуется проводить в соответствии со структурой урока.

В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать обучающихся, стимулировать их активность. Чтобы пробудить интерес или повторить пройденный материал, используются графические диктанты, кроссворды, ребусы.

В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения материала, помогает переключать внимание с одного вида деятельности на другой.

В процессе усвоения и закрепления новых знаний можно использовать игру «Пресс-конференция», направленную на повышение активности обучающихся. Идея игры состоит в том, что после объявления задания, например, доказать тригонометрическое тождество, создается проблемная ситуация: сделать это наиболее рациональным способом; учащиеся стараются наиболее эффективно решить эту проблему, задавая грамотные вопросы преподавателю. При закреплении изученного материала – «Найди ошибку».

## Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату

Однако необходимо помнить, что основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике! А игровые ситуации лишь помогают активизировать деятельность студентов, сделать урок более эмоциональным, а его восприятие более активным.

### *СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ*

1. *Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М., 1996.*
2. *Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.*