



Образовательная игра, как средство мотивации учащихся к саморазвитию в урочное и внеурочное время.

Кощеев М.М

МКОУ «Погорельская СОШ».

«Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к овладению знаниями».

Ушинский К.Д.

Проблема активности в обучении и недостаточное формирование у учащихся познавательного интереса, одна из актуальных в образовательной практике. Изменения, происходящие сегодня в современном обществе, в значительной степени определяют особенности, и необходимость внесения изменений в деятельность педагога. Новые вызовы времени порождают принципиально иные требования к образованию, сейчас перед учителями, как ни когда остро, стоит задача не только дать определенный объем знаний учащимся, но и вооружить их умениями самостоятельно добывать эти знания, развивать интерес к самостоятельному изучению математики и ее практических применений.

К сожалению, традиционные формы проведения урока имеют низкую индивидуальную продуктивную работу и не всегда позволяют организовать эффективную самостоятельную деятельность учеников. Таким образом, возникает несоответствие современных целей школьного образования и тех форм организации учебно-познавательной деятельности, которые должны привести к их достижению, а именно научить учиться всю жизнь. Выход в том, чтобы использовать и конструировать новые эффективные формы, методы, модели, условия обучения, обновить методическую базу, стремиться к нестандартности проведения уроков, включая в работу, богатый отечественный и передовой зарубежный опыт, направленный на повышение мотивации и развитие интереса учащегося к предмету, как в урочное, так и внеурочное время.

Наблюдения и различные опросы показывают, что результаты учебной деятельности во многом зависят от того, что побуждает эту деятельность, т.е. зависят от мотивов, поэтому формирование мотивации учения в школьном возрасте без преувеличения можно назвать одной из главных задач современной школы. Для повышения уровня математического интереса, педагогическая деятельность, должна быть направлена на создание условий для мотивации познавательной активности учащихся, позволяющей обеспечить базовую

математическую подготовку всех учащихся и возможность для развития способностей учащихся, проявляющих интерес к предмету.

Проблема низкой мотивации к учению у большинства учащихся, знакома практически каждому учителю. Любой педагог стремится к тому, чтобы его ученики хорошо учились, с интересом и желанием занимались не только на уроках, но и дома, в этом заинтересованы и родители учащихся, но чаще приходится с сожалением свидетельствовать: «ленится», «нет желания», «не хочет учиться». В этих случаях мы и имеем, что у ученика не развиты потребности в знаниях, нет интереса к учению.

Вспоминая древнюю мудрость, которая гласит: «можно подвести лошадь к воде, но нельзя заставить ее пить», то в нашем случае, можно усадить учащихся за парты, но без мотивации, без пробуждения интереса, освоения знаний не произойдет, это будет лишь только видимость учебной деятельности.

Современная дидактика признает познавательный интерес, определяющим мотивом учебной деятельности. Понятие «интерес» трактуется в литературе очень широко, к примеру, интерес можно определить, как эмоционально-познавательное отношение к предмету.

Для формирования у детей учебной мотивации требуется специальная педагогическая работа, но, если в урочное время, создание условий осмысленности и включение обучаемого в интеллектуальную, личностную активность возможно с применением разнообразных активных методов и в своевременном чередовании на разных этапах урока современных моделей, форм и приёмов, обеспечивая положительное формирование мотивации. То, как же пробудить интерес и тем самым мотивировать учащихся к саморазвитию по предмету во внеурочное время?

Не секрет, что у многих учеников к любимым предметам, чаще относятся те, которые содержат элементы игры, развлечения: физкультура, технология, эксперименты по физике и химии. Из собственного опыта, из опыта работы других учителей и различных психологических исследований известно, что если решению обычных примеров и задач придать занимательную форму или ввести их, как элемент в игру, то эффективность их решения заметно возрастает.

Так может смысл слова «учиться», помимо приобретения знаний, включает желание общаться и играть со сверстниками. Задумываясь над вопросом, как заинтересовать учащихся к саморазвитию по предмету, в своей практике выбрал путь через игру. Именно она, позволяет каждому ученику проверить свои силы, а учителю дает возможность продолжить обучение, не перегружая, а наоборот, развивая их индивидуальные способности.

Современные педагогические технологии располагают огромным количеством разнообразных дидактических игр (сюжетные, имитационные, ролевые, деловые) и

занимательных игровых заданий, которые повышают мотивацию учащихся.

Благодаря введению игры или ее элементов, любой урок становится живым, увлекательным и интересным учебным предметом для всех учеников, в том числе и для тех, кто не отличается большими успехами.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

В результате исследования темы: «Образовательная игра, как средство мотивации учащихся к самостоятельным занятиям математикой во внеурочное время», прорабатывается интерактивная математическая игра, для организации самоконтроля и самоподготовки по предмету.

Педагогическая игра «Математическая дуэль»

Данная игра направлена на повышение качества и совершенствования умений и навыков решения базовых математических задач в игровой форме посредством интерактивных технологий.

1. Регистрационная часть. Учащийся заходит в игру и проходит регистрацию с установкой «аватар», после которой участнику присваивается личный уровень «новичок». В дальнейшем при появлении побед, личный уровень участника возрастает. Также участник может в самом начале игры войти в состав любой группы состоящей из других участников или в группу своей школы и вносить свой вклад в накопительный рейтинг группы участников или школы. При достижении высокого индивидуального рейтинга, участник сам имеет возможность организовать группу.

2. После прохождения регистрации участник имеет право выбора: а) выбрать тренировочную игру, ограниченную только по времени, для ознакомления с правилами игры, с типами заданий, уровнем сложности, б) выбрать игру с «ботом», вероятность правильного решения которым, предусмотрена правилами игры от 60%, в) выбрать игру с другим онлайн участником. При выборе игры с онлайн игроком, компьютер сам определяет математических дуэлянтов. Каждый из дуэлянтов имеет право отказаться от игры с соперником и запросить другого участника. Во время дуэли, показывается «имя», «аватар» и рейтинг участников.

3. Практическая часть. После выбора, предлагается три задания по предмету и пять минут времени на решение. Кто выполнит правильно и быстрее в отведенное время, тот и выиграл. Если выполнили правильно оба участника, то выигрывает тот, кто выполнил быстрее, в случае выполнения с ошибками выигрывает тот, кто сделал в отведенное время

больше правильных заданий, в случае окончания времени у обоих соперников выигрывает тот, у кого больше выполнено правильных заданий. Если задания выполнены неправильно у обоих участников, победа не присуждается ни кому и предлагается сыграть снова или выйти из игры.

В случае игры с «ботом», по мере роста умений и навыков участников игры, предусмотрена возможность изменения (увеличения) процента правильного решения заданий «ботом», для которого отведено по 100 секунд, на решение каждого из представленных заданий.

Перед игрой имеется возможность посмотреть теоретический материал, формулы и подсказки к практическим заданиям, которые находятся во вкладке с заголовком «читать».

4. Можно предусмотреть игру между группами, классами. Для этого одна из групп отправляет заявку другой группе, та в свою очередь принимает или отказывается от математической дуэли. Можно пригласить также и других участников из других школ, отправив посредством интернет заявку на электронный адрес школы.

По результатам математических дуэлей, автоматически ведется два рейтинга

1. Индивидуальный рейтинг для каждого участника по общему количеству решенных задач выполненных правильно за неделю, за месяц, за квартал.

2. Рейтинг победителей, распределяется по номинациям: новички, стажеры, опытные, продвинутые, гении и высший разум. В каждой номинации по 15 человек, места между ними распределяются по количеству набранных баллов за правильно решенные задачи. Смысл рейтинга по принципу, все хотят быть лидером, и никто не хочет быть последним, поэтому участник игры находящийся, к примеру, на первом в месте в 3-й номинации, при следующем наборе баллов, переходит на 15 место во 2-й номинации и так дальше идет продвижение по лестнице успеха.

По результатам товарищеских встреч между группами, классами, также ведется рейтинг по количеству набранных баллов.

Все рейтинги выведены на отдельной вкладке, в виде таблиц, где можно просмотреть положение всех участников по номинациям и группам.

Во время игры участник автоматически продвигается в обоих рейтингах, но если в первом накопительный рейтинг, то во втором движение и вверх, и вниз. Накопление баллов для 2-го рейтинга происходит по следующему сценарию, за победу над соперником прибавляется по 10 баллов, за каждое правильное выполненное задание, при проигрыше вычитается из общего количества по 10 баллов за каждое неправильно выполненное задание. Вычитание баллов начинается только после набора минимального количества, равное 20-и баллам.

В целом для учащихся, вся игра заключается в циклическом повторении трех этапов, «зашел», «выбрал», «решил», все подсчеты рейтинга осуществляются автоматически.

Вывод.

В результате апробирования практической части данная игра показала, что является ценным средством воспитания познавательной активности детей, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения.

Специфической чертой внеурочной игры по математике, с учетом решаемых в ней дидактических задач, является возможность массового участия.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекаясь, дети не замечают, что продолжают учиться: они познают, запоминают новое, ориентируются в необычных условиях, пополняют запас знаний, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, и прилагают все усилия к победе, чтобы не подвести товарищей по игре.

С помощью игры удастся углубить и закрепить полученные учениками знания, развить приобретенные навыки. Игра уменьшает степень психологического напряжения, содействует созданию положительных эмоций у учащихся, помогают результативному овладению знаниями.

В результате игры постепенно решаются основные дидактические задачи: вырабатывается интерес к изучению математики, углубляются, и расширяются математические знания, умения и навыки, выявляются наиболее одаренные дети, развиваются их способности. Так как внеурочная форма игры построена на принципе добровольности и не регламентирует необходимостью выставления оценки, то игра проходит в более непринужденной, раскрепощенной по сравнению с уроком атмосфере, тем самым притягивает к себе практически всех учащихся.

Во время математической игры происходит одновременно игровая и учебная деятельность. Конечно, математическая игра требует, чтобы ученик знал предмет, ведь не умея решать задачи, ученик не сможет участвовать в игре, и это подстегивает к самосовершенствованию, побуждая познавательную активность, повышая интерес к предмету. Во время участия в математической игре учащийся не только получает новую информацию, но и приобретает опыт сбора нужной информации и правильного его применения. Использование математической игры во внеурочное время способствовало эффективному возникновению интереса у учащихся к математике. На это указывают и мнения самих учеников, и повышение успеваемости и активности на уроках математики.

Подводя итоги, можно с уверенностью сказать, что активное внедрение в учебный процесс развивающих дидактических игр в разнообразных ее математических проявлениях, является эффективным средством развития познавательного интереса учащихся, и должны использоваться в урочной и внеурочной работе учителя с учащимися по математике как можно чаще.