

УРОК-ИГРА «СЛАБОЕ ЗВЕНО» КАК ФОРМА КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ НА УРОКАХ «ИСТОРИЯ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ» СТУДЕНТОВ СПО (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

*Николаева Анастасия Владимировна,
преподаватель общеобразовательных дисциплин
ГОБПОУ «Мурманский колледж искусств».*

Одной из основополагающих задач педагогической деятельности в сузе является поиск мотивирующих факторов, способствующих повышению уровня активности студентов и качества результативности обучения. К сожалению, на практике мы часто сталкиваемся с проблемой снижения интереса студентов на уроках, в частности, групповых дисциплин, и, как следствие, снижение качества знаний.

Традиционное обучение не всегда бывает эффективным, так как преподаватели часто отдают предпочтение стандартному построению уроков. К тому же, увеличение объёма информации начинает отягощать понимание студентом материала и ведёт к снижению заинтересованности. Часто психологическое напряжение и стрессовое состояние у некоторых студентов появляется во время проведения контроля усвоенных знаний. У них возникают неуверенность в собственных силах, боязнь допустить ошибку, блокируются активность и самостоятельность, возникает комплекс переживаний. В связи с этим возникает необходимость оживить и разнообразить процесс обучения, используя активные методы.

Проблему активизации познавательной деятельности обучающихся с помощью дидактических игр разрабатывали такие теоретики и практики в области современных педагогических технологий, как Б.Н. Никитин, Д.Б. Эльконин, В.А. Мышкин, В.Ф. Шаталов, В.В. Давыдов и другие. Долгие годы разработкой дидактических игр по истории занимались Г.А. Кулагина, М.И. Найдич, А.Б. Драхлер, О.И. Бахтина и другие.

По определению академика Международной академии наук педагогического образования, профессора, автора «Энциклопедии образовательных технологий» Германа Константиновича Селевко, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [4, с. 127].

Игру как метод обучения передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В отличие от игр вообще педагогическая игра

обладает существенным отличием: чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов к учебной деятельности. Реализация игровых ситуаций на занятиях происходит по следующему плану:

- постановка цели в форме игровой задачи;
- подчинение учебной деятельности правилам игры;
- введение элемента соревнования;
- достижение с помощью интеллектуальной игры успешного результата.

Интеллектуальная игра состоит из следующих этапов:

I – этап подготовки (разработка сценария, ввод в игру);

II – этап проведения игры;

III – этап анализа и оценки результатов.

При использовании различных игровых моментов необходимо учитывать психологические и возрастные особенности студентов.

Одним из примеров формы оценки знаний на уроках истории мировой культуры может служить урок-игра «Слабое звено». Разработка рассчитана на студентов 1 курса. Она активизирует мыслительную деятельность студентов. Решение заданий закрепляет интерес к познавательной деятельности, способствует развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Не менее важным фактором является стремление развить у студентов умений самостоятельно работать, думать. Содержание урока-игры способствует развитию памяти, сообразительности, любознательности.

Для проведения игры было заготовлено 100 устных вопросов для студентов 1 курса по темам, которые они проходили в течение учебного года: «Первобытное искусство», «Культура Востока», «Культура античности», «Культура европейского средневековья», «Культура Древней Руси», «Культура эпохи Возрождения» и т.д. Вопросы предполагали либо односложные ответы, либо выбор ответа из двух вариантов. Например, «Статуя, изображающая задрапированную женскую фигуру, заменяющая собой колонну»; «Этот православный храм на Красной площади в Москве – памятник русской архитектуры – объединяет одиннадцать церквей (пределов), часть из которых освящена в честь святых, дни памяти которых пришлись на решающие бои за Казань»; «Его творческая деятельность была тесно связана с архитектурой, и всё же именно он расписал потолок Сикстинской капеллы в Ватикане»; «Кто автор одной из самых прославленной русских икон «Троица»?».

Цель игры «Слабое звено»: развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания.

Задачи игры «Слабое звено»: развивать кругозор студентов, их интеллектуальные способности, логику, мышление, внимание, стимулировать через игру познавательный интерес.

Ход игры:

В турнире принимают участие все студенты группы. В первом круге вопросы задаются последовательно каждому. Студенты, не ответившие на вопросы, выбывают. Во втором круге вопросы задаются оставшимся участникам. Таким образом, постепенно исключаются «слабые звенья». В итоге, в финале игры, остаётся два участника, которые по очереди отвечают на вопросы. Побеждает тот, кто ответит на все вопросы.

Использование игровых форм деятельности в процессе обучения является эффективным средством контроля знаний студентов СПО, так как открывается возможность привлекать материал, изученный ранее, а также снять напряжение, волнение и страх перед контрольными работами. Преподаватель при помощи такого подхода к контролю знаний создаёт благоприятные условия образовательного процесса через сохранение психологического благополучия студентов, как правило, охотно выполняющих в игровой форме задания различной трудности. После проведения такого занятия у них не возникает чувства усталости, они испытывают чувство удовлетворения и желание узнать новое по пройденным темам.

Такой подход к изучению истории мировой культуры позволил мне активизировать интерес студентов к процессу обучения, создать благоприятные условия для раскрытия индивидуальных способностей.

Литература:

1. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. - М.: Московский психолого-социальный институт: Флинта, 2003
2. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — 2-е изд. — Москва : Просвещение, 2009.
3. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии: Учебно-методическое пособие. - М.: Педагогическое общество России, 2000
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005