

СОЗДАНИЕ СОВРЕМЕННОГО УРОКА — ЭТО ИСКУССТВО

Л. М. Кременица

Подготовка урока — ежедневная забота учителя, как репетиция театрального представления — ежедневный труд актёра. Может ли позволить себе настоящий актёр превратить театральное действие в поток заученных реплик? Что потеряет зритель на неудачном спектакле? Время, настроение, уважение к театру... Что потеряет ученик?

Необходимо внимательно относиться к каждому уроку, пытаться сделать его неповторимым, превратить в настоящее произведение искусства. Если мы хотим завтра обучать лучше, чем сегодня, то должны быть в постоянном поиске, опираться на достижения науки, опыт практиков, учитывать объективные факторы и прислушиваться к интуиции.

Что определяет успех урока, к чему следует стремиться? Безусловно, главный критерий успеха — это результативность урока, сумма знаний и навыков, которыми обогатятся ученики. При подготовке к уроку важно учитывать факторы, способствующие эффективности обучения. Эти факторы автоматически «работают» на учителя, образуя вокруг урока «ореол» значимости и привлекательности. Наша задача — создать его и укреплять на каждом уроке.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИГР НА УРОКЕ

Детей нужно учить мыслить! А это возможно лишь в случае использования учителем активных форм и методов организации познавательной деятельности учащихся, поскольку именно они способствуют интеллектуальному развитию, критичности и гибкости ума, самостоятельности мышления. Готовясь к уроку, преподаватель обязательно продумывает, как организовать учебную деятельность школьников. В ходе использования активных форм обучения педагог должен создать при помощи доверительного общения атмосферу открытости и доброжелательности, в которой каждый ученик сможет проявить самостоятельность, не будет бояться задавать вопросы. На каждом уроке необходимо заинтересовывать детей и привлекать их к активной работе. Нужно, чтобы учащиеся не просто поднимали руки, переписывали или бездумно листали учебник, а мыслили активно, творчески. Ведь познавательная активность не врождённая и не

постоянная, её надо развивать! Важную роль в этом играет учитель, который во время интерактивных занятий учит школьников быть демократичными, общаться с другими людьми, критично мыслить, находить оптимальные решения. В этом в определённой степени помогают познавательные игры.



Игровые элементы с целью активизации и интенсификации учебного процесса используют как на уроке, так и во внеурочное время. Учебная игра предполагает моделирование изучаемых событий и явлений, имеет чётко поставленную цель и соответствующий результат. Она облегчает усвоение материала, даёт возможность повторить изученное, чётко организовать подготовку, проведение урока и обобщение его итогов, задать познавательные и проблемные вопросы в процессе игры, привлечь к обсуждению всех учеников класса.

Элементы игры можно применять в начале урока (актуализация знаний), в середине (осмысление) или в конце (закрепление). Во время игры учебная цель стоит перед учащимися в виде игровой задачи: разгадать кроссворд, найти ошибки в тексте и т. п.

Использование на уроке игровых элементов способствует повышению познавательного интереса, развитию памяти, мышления, внимания, фантазии, воображения, творческих способностей, применению знаний, умений и навыков на практике, развитию самостоятельности, активизации даже пассивных учеников, что способствует улучшению результатов работы всего класса.

На практике игры используют вместе с традиционными формами организации обучения. Обычно



сложный для понимания материал преподают традиционными методами (рассказ, лекция, проблемное изложение и др.), а менее сложный, которым учащиеся могут овладеть самостоятельно (но для этого им требуется дополнительный стимул), изучают в игровой форме. Как правило, закрепление, обобщение и проверку усвоения материала часто проводят с помощью игровых технологий: ученики не автоматически воспринимают учебный материал, а напряжённо работают, проявляя активное участие в процессе. Этого можно достичь только с помощью интерактивного обучения, в частности познавательной игры на уроке.

КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Одним из эффективных путей активизации у учащихся интереса к предмету является игра. Во время её проведения чудесный мир детства сочетают с прекрасным миром науки, который только начинают познавать ученики. Игры эффективно чередовать с «серьёзным» обучением, поскольку, заинтересовавшись, дети не замечают, что учатся, приобретают новые знания, формируют умения и навыки, развивают внимание и мышление, самостоятельность.

В игре заложены интересные воспитательные приёмы и большие педагогические возможности. Она позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности учеников, использовать принципы наглядности, доступности, поскольку учебная игра обеспечивает прочное закрепление знаний, применение их на практике, помогает учителю контролировать, а ученикам совершенствовать приобретённые знания, умения и навыки. Игра способствует максимальной активизации учебно-познавательной деятельности, что является показателем эффективности урока и работы учителя. Интерес и удовольствие — важные психологические моменты игры. Детей сначала привлекает поставленная задача,

трудность которой можно преодолеть; затем радость открытия, ощущение преодолённого препятствия.

Идеалом современного человека является личность не с энциклопедически развитой памятью, а с гибким умом, быстрой реакцией на всё новое, с потребностями в познании и стремлением самостоятельно действовать, с хорошими творческими способностями.

Сегодня человек должен не только иметь определённые знания, умения и навыки, но и уметь самостоятельно приобретать и использовать на практике новые знания, сотрудничать, общаться, адаптироваться к новым обстоятельствам, находить пути решения жизненных проблем. То есть основной целью становится максимальное развитие саморегуляции личности, её стремления к самообразованию, самосовершенствованию.

Конечно, достичь этой цели путём использования только традиционных форм и методов организации учебной деятельности невозможно. Решению этой проблемы в значительной мере способствует внедрение в учебно-воспитательный процесс активных методов обучения, среди которых ведущая роль отводится учебным играм, позволяющим ученикам формировать знания путём интенсивной самостоятельной познавательной деятельности и вместе с тем способствующим развитию индивидуальных творческих способностей.

Игра постоянно сопровождает человека в жизни. Ведь в определённой степени вся жизнь — это игра. Даже становясь взрослыми, оказываясь в конкретных жизненных ситуациях, мы играем ту или иную роль. А для ребёнка игра — это вообще основной вид деятельности, это способ взаимодействия с окружающим миром, способ его познания и самопознания. Недаром игру называют «королевой детства». Поэтому, разумеется, её потенциал должен быть максимально использован в учебном процессе. Ведь игра — незаменимый помощник педагога. Психологи утверждают, что она может быть одновременно и средством самообновления, самосовершенствования, и стимулятором хорошего настроения. Игра как педагогический приём имеет большие возможности, благодаря которым активизируют мыслительные процессы, повышают интерес к знаниям, тренируют память, умение рассуждать логически и т. п.

Использование игровых методов обучения уже довольно давно вошло в повседневную практику преподавателей естественных наук. Подобные методы позволяют повысить познавательный интерес учащихся, дают им возможность расширить и закрепить знания по той или иной теме.

Рольевые игры позволяют учителю эффективно использовать «избыточную» активность учащихся, направляя её в полезное русло. Благодаря игровым урокам учащиеся приобретают навыки

взаимодействия с другими людьми, учатся чётко формулировать и обосновывать собственную точку зрения, вести конструктивную дискуссию и находить компромиссы.

Среди преимуществ ролевых игр следует отметить возможность получать дополнительную информацию, выяснять не освещённые в учебном курсе вопросы, демонстрировать приобретённые знания.

Игра учит проводить дискуссии, даёт возможность формировать коммуникативные компетенции, развивает творческие способности при решении конкретных задач. Во время игры дети учатся отстаивать свои позиции, что гарантирует развитие у них социальных компетенций, а во время исполнения роли у них формируется толерантное отношение к другим мнениям, которые не совпадают с их собственными.

К участию в игре удастся привлечь даже тех учеников, у которых недостаточно сформирована мотивация обучения. Использование личного опыта учащихся позволяет повысить авторитет тех из них, у кого невысокие учебные показатели.

Следует обратить внимание и на недостатки игровых форм обучения. Прежде всего, это заранее предсказуемый результат, а возможно, и «расписанная» деятельность каждого участника, что снижает интерес, а в случае откровенной неудачи вообще подрывает доверие к нетрадиционным формам работы. Часто игры не отличаются высоким уровнем научности, доминирует их внешняя, «театральная» сторона. Трудно также оценить в баллах деятельность всех участников игры. Но путём именно ролевой игры можно преодолеть как конфликты между самими учащимися, так и недоразумения

между учителем и учениками, а также устранить у учащихся психологические преграды.

Достаточно часто считают, что в ролевой игре участник должен иметь заранее заготовленные тексты выступлений. В этом случае существует определённый сценарий, а конечный результат игры известен заранее. Такие игры гораздо легче готовить, и они, конечно, имеют право на существование. Первые ролевые игры, которые учитель проводит со своими учениками, являются именно такими. Но интересным, хотя и сложным в подготовке и самом проведении, является другой вариант, когда правила минимально ограничивают творческие возможности участников и позволяют импровизировать. В таких играх существует стандартный перечень ролей, которые достаточно легко модифицировать. Участников необходимо обеспечить определёнными материалами для подготовки, однако ученикам нужно наведаться и в библиотеку или просто тщательно пересмотреть учебник. В таком случае конечный результат не будет известен до последнего момента, что будет способствовать созданию интриги и повышению заинтересованности учащихся.

Использование интерактивных технологий является необходимостью в современном мире, они соответствуют изменениям в психологии учащихся и обучают коммуникативным и социальным компетенциям. Задача учителя — умело и уместно применять их как систему, а не как эпизодические мероприятия.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ «Цепочка»

Эта игра напоминает известную всем с детства игру в города, когда следующий игрок должен подобрать название города, начинающееся на последнюю



Мозаика фактов

В РОССИИ СОЗДАЛИ САМОЕ МАЛЕНЬКОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАБОРЕ СТУДЕНТОВ

Сын «омского левши» Анатолия Коненко Станислав сделал, наверное, самое крохотное в мире объявление о наборе студентов. Станислав — доцент кафедры «Дизайна и технологии медиаиндустрии» Омского государственного технического университета.

Поступать именно в этот ВУЗ и приглашает мини-объявление. Размер объявления — лишь 3×7 мм. Текст написан на срезе кедрового ореш-

ка. Без микроскопа прочитать уникальное объявление и номер телефона довольно сложно. Впрочем, Коненко уверен, что это обстоятельство не остановит любопытных и продвинутых абитуриентов.

В прошлом году Станислав Коненко прорекламировал родной ВУЗ на рисовом зёрнышке, на котором он нарисовал логотип Омского государственного технического университета.

По материалам Российской газета

букву названного предыдущим игроком города. Эту игру можно использовать на любом этапе урока: актуализация опорных знаний, закрепление знаний, этап мотивации, интеллектуальная разминка и т. п.

«Да или нет?»

Ведущий (учитель) загадывает определённый объект. Игроки пытаются найти ответ, задавая вопросы ведущему, на которые можно ответить только «да», «нет», «и да, и нет». Эта игра учит собирать разрозненные факты в единую систему, внимательно слушать и слышать своих товарищей. После проведения игры обязательно следует проанализировать сами вопросы, ведь цель игры — не просто отгадать объект (предмет и т. п.) с помощью беспорядочного списка вопросов, а научить детей умению вырабатывать стратегию поиска ответа рациональным путём.

КВН (клуб весёлых и находчивых)

Конкурс устраивают или среди учащихся одного класса (тогда его проводят в классном кабинете), или среди двух–трёх команд, в составе которых — ученики из параллельного класса одной школы или нескольких школ (в таком случае мероприятие проводят в актовом зале). Состав команд необходимо сформировать заранее, чтобы придумать им название, нарисовать эмблемы и подготовить приветствия, а также необходимое оборудование для проведения игры.

Традиционные конкурсы КВН:

- 1) приветствие команд («Визитка»);
- 2) разминка (ответы игроков каждой команды на вопрос соперников или зрителей);
- 3) конкурс-проверка знаний, умений, скорости реакции, остроумия и т. д. («Отгадай загадку», «Отгадай понятия», «Географический конкурс» — составление сочинений, стихотворений на заданную тему, «Нарисуй с закрытыми глазами» и т. п.);
- 4) конкурс капитанов;
- 5) домашнее задание (обычно — инсценировка, в течение которой дети проявляют свои творческие способности);
- 6) конкурс болельщиков.



Жюри оценивает каждый конкурс отдельно, в конце подводят общие итоги (в баллах).

Эрудит

В игре принимают участие шесть учеников. Вопросы первого задания (6–12 вопросов по определённой теме) оцениваются по 5-балльной системе. Если участник игры не отвечает на вопрос, ему может помочь группа поддержки, но тогда ответ оценивают в 3 балла.

После каждого конкурса жюри объявляет результаты. Тот из участников, кто набрал наименьшее количество баллов, выбывает из игры. Остаются сильнейшие. Так, в первом конкурсе принимают участие шесть школьников, во втором — пять, в третьем — четыре и т. д. Победителю последнего конкурса присваивают звание «эрудита» и вручают главный приз, остальные участники получают поощрительные призы.

«Восхождение на вершину»

На доске учитель рисует гору с вершиной. Название вершины соответствует названию определённого термина. Два участника получают карточки с заданным количеством признаков. Ученики по очереди называют признаки, принадлежащие термину на пике горы. В случае правильного определения ученик перемещается вверх по горе ближе к вершине. Побеждает тот, кто быстрее преодолет все этапы и доберётся до вершины горы.

«Подбери пару»

На доске рисуют две колонки, например: в одной — понятие, во второй — его составные части. Ученик должен соединить стрелками соответствующие пары. Время выполнения обсуждают заранее.

«Найди лишнее»

На доске учитель записывает названия родственных признаков заболеваний, понятий, среди которых «чужие». Их нужно выявить и зачеркнуть.

«Реклама»

Эту игру можно проводить с учениками индивидуально, в парах или группах. За минимум времени нужно дать максимум информации о предлагаемом объекте в виде рекламы.

«Ромашка»

На сердцевине ромашки, изготовленной из бумаги, указывают задания. Например: дать определение понятию. На её лепестках пишут разные слова или словосочетания по теме, которую изучают. Ученик отрывает лепесток и даёт определение выбранному понятию.

«Подбери пару»

Один ученик называет термин или понятие, второй объясняет его значение, третий подбирает к нему пару, а четвёртый снова объясняет его значение.

«Лабиринт»

Задача — прочитать предложенное утверждение. Если вы согласны с ним, отправляйтесь по сплошной стрелке, если не согласны, исправьте ошибки и двигайтесь по пунктирной линии.

Среди приведённых утверждений есть как правильные, так и неправильные. Они соединены между собой сплошными и пунктирными стрелками.

«Микрофон»

Эта технология — разновидность группового обсуждения. Она даёт возможность каждому из учеников высказаться по очереди.

Организация работы:

- Задать вопрос классу;
- предложить ученикам предмет, который выполнял бы роль микрофона.

Ученики будут передавать его друг другу, поочередно высказываясь. Слово предоставляется тому, кто держит воображаемый микрофон. Следует предложить учащимся говорить лаконично и быстро, не комментировать и не оценивать сразу ответы других.

«Мозговой штурм»

Эту технологию используют для решения конкретной проблемы. Она побуждает учащихся развивать воображение и творчество, свободно выражать мысли.

Организация работы:

- разъяснить суть проблемы;
- предложить ученикам выразить свои мысли, идеи, вспомнить фразы или слова, связанные с этой проблемой;
- записать все предложения на доске без замечаний и комментариев;
- обсудить и оценить предложенные идеи.

Биологический (географический, физический, химический) экспресс

Игра «Биологический экспресс» рассчитана преимущественно на учащихся 6–7-х классов, хотя в ней могут принимать участие и более старшие или младшие дети. Игра не только даст возможность презентовать себя, продемонстрировать свои знания и умения по различным предметам, проявить творческий подход, но и пообщаться, получить удовольствие от победы и просто весело, полезно, приятно провести время.

Перед началом игры проводят *подготовительную работу*:

- определяют составы команд, готовят маршрутные листы;
- выбирают жюри, помещение для игры.

Следующий этап — *открытие игры*, на котором присутствуют администрация, классные руководители, старшеклассники, которые будут следить за



ВСЁ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Оформите подписку на 2012 г.

Подписку можно оформить в любом почтовом отделении по одному из двух каталогов: «Роспечать» или «Почта России». Для этого проще использовать квитанцию, размещённую на обороте. Вы также можете оформить редакционную или электронную подписку со скидкой. Подробности по тел. **(495) 66-432-11** или на сайте www.e-osnova.ru



83553	79306	79362
подписной индекс «Роспечать»	подписной индекс «Почта России»	электронная версия «Почта России»

1 месяц		3 месяца		6 месяцев		
на почте	на почте	через редакцию	электронная версия*	на почте	через редакцию	электронная версия*
98,33 руб.	294,99 руб.	265,49 руб.	199,50 руб.	589,98 руб.	530,98 руб.	399,00 руб.
Комплект (15 изданий со скидкой 15 %). Подписной индекс: «Роспечать» — 46397, «Почта России» — 35791						
на почте	на почте			на почте	через редакцию	электронная версия*
1252,50 руб.	3757,50 руб.	—		7515,00 руб.	6750,00 руб.	5085,00 руб.

*Электронная версия — полностью идентична печатному изданию. Статьи открываются в формате .pdf, их можно сохранить на своём компьютере или распечатать.
Адрес издательства: 125222 Москва, а/я 8, «ИГ «Основа», тел. (495) 66-432-11, e-mail: info@e-osnova.ru, сайт: www.e-osnova.ru

