Медведева Алиса Дмитриевна
Учитель физики
ГБОУ СОШ № 188 с углубленным изучением
мировой художественной культуры
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Игровые технологии, как этап персонифицированного обучения

Персонификация в образовании – личностно ориентированный процесс обучения, который позволяет постоянно контролировать текущие изменения у учащихся, данный процесс направлен на максимальное усвоение знаний, формирование компетенций и развитие личности, которое базируется на стремлении к самоактуализации и саморазвитию.

Сегодня необходимо ориентироваться на персонифицированный подход как новую методологическую ориентацию при работе с учащимися - главными субъектами образовательного процесса. В персонифицированном обучении можно выделить пять основных этапов:

- игра,
- учебно-игровая деятельность,
- учение,
- учебно-трудовая деятельность,
- труд.

Игра как этап персонифицированного обучения имеет высокий творческий потенциал. Формируемое в этот период мышление носит преобладающий творческий характер, которое перестраивает привычные представления и создаёт условия для возникновения новых. Оно реализует творческие способности, интуицию, чувство юмора в процессе переработки информации и созидательной практической деятельности.

В «учебно-игровой» деятельности творческое познавательное мышление выступает основанием для развития рассудочно-эмпирического мышления, которое всегда логическое, последовательное, однонаправленное. Такое мышление — базис для развития теоретического мышления.

Применение игровых технологий в учебном процессе должно обеспечить формирование у учащихся таких умений, как анализировать, синтезировать, делать обобщения, классифицировать, давать определения понятиям и т.д.

Нужно помнить, что педагогическая игра должна обладать четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Существуют различные виды игровых технологий, которые делятся по виду деятельности, характеру педагогического процесса, игровой методике.

Один из видов игровой технологии – викторина.

Викторина относится к нетрадиционным формам контроля знаний и умений обучающихся и является совокупностью вопросов по определенной тематике, на которые необходимо дать краткие и емкие ответы.

Викторины можно использовать на всех этапах урока: при опросе, изучении нового материала, закреплении. Наиболее эффективно бывает использование викторины при повторении, когда требуется в обобщенной форме выявить знания и умения школьников.

В такой игре проявляется самостоятельность, в ней ученики общаются с одноклассниками, реализуют и углубляют свои знания и умения, проявляют взаимопомощь и показывают свои коммуникативные способности.

При достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность: думать, вспоминать, сравнивать, ассоциировать, анализировать и т.д.

Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

Использование викторины на уроках – это удобно и актуально.

Вопросы могут быть составлены на разные или близкие темы, носить разноплановый характер.

Сложность вопросов лучше обозначить, как 10, 20 и т.д., т.к. 1, 2, 3 - ассоциируется чаще всего с оценкой.

В каждой группе можно выделить, к примеру, три роли - *Писарь* – записывает решение (это может быть слабоуспевающий ученик), *Спикер* – защита решения, ответ от имени группы; *Организатор* - распределяет роли, следит за временем, действиями всех членов группы. Тем самым включаются в игру все.