

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ОБСЛУЖИВАЮЩЕГО ТРУДА

Е.М. Дубовец,

учитель высшей категории ГУО «Козенская средняя школа
Мозырского района» (аг. Козенки)

Л.В. Красовская,

старший преподаватель кафедры технологического образования
УО «Мозырский государственный педагогический университет
им. И.П. Шамякина» (г. Мозырь)

Введение. Главными целями современного образовательного процесса является не только овладение знаниями, умениями и навыками, но и развитие личности учащегося, формирование у него опыта творческой деятельности, эмоционально-ценностного отношения к действительности.

Образование должно быть направлено на формирование личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, личности самореализующейся.

Трудовое обучение призвано обеспечить готовность учащихся к жизни в мире современных технологий, выполнению различных социальных ролей: гражданина, специалиста, хозяина. Чтобы сделать этот процесс более осознанным, обучение должно быть организовано таким образом, чтобы активизировать деятельность самих учащихся, пробуждать в них потребность в самостоятельном добывании знаний, ориентировать на самообразование, т. е. формировать положительную мотивацию в учении.

Цель и задачи исследования. *Цель исследования* – изучить игровые методы как средство формирования положительной мотивации учащихся на уроках обслуживающего труда.

Задачи исследования: разработка и использование игровых методов обучения на уроках обслуживающего труда и изучение их влияния на формирование положительной мотивации учащихся.

Результаты исследования и их обсуждение. Необходимость развития в процессе обучения не только смысловых, когнитивных, но и эмоциональных аспектов личности потребовала пересмотра традиционных принципов построения образовательного процесса и увеличения в нем доли развивающих технологий. К числу последних относятся и игровые методы обучения.

Процесс обучения можно рассматривать с двух сторон: оперативной и мотивационной. Оперативная сторона - это теоретические и практические навыки, необходимые для познания и преобразования действительности.

Мотивационная сторона является движущей силой любой человеческой деятельности, следовательно, и любого вида учебы. Эффективность образования зависит от того, появится ли эта мотивация в процессе самой учебы. Вот почему в дидактике придается большое значение такой организации образовательного процесса, которая влияет на появление позитивных мотивов в учебе [1].

На практике зачастую мотивационная сторона учебной деятельности недооценивается. Все усилия учителя сводятся к совершенствованию передачи знаний и к контролю над их усвоением. Это подтверждает проведенное нами анкетирование учителей, целью которого было выявление их отношения к использованию игры и игровых методов в учебном процессе. Отвечая на вопрос: «Какую цель вы преследуете, используя дидактическую игру?» 50 % из числа опрошенных выбрали варианты: «чтобы привнести в урок что-то новое» и «активизировать деятельность учащихся»; 40 % - «чтобы развивать творческую активность учащихся»; 20 % учителей с помощью игровых методов хотят «повысить эффективность урока» и только 30 % используют игру с целью «формирования положительной мотивации в учебной деятельности».

Как видно из результатов опроса, число учителей, обращающих внимание на мотивационную составляющую процесса обучения, невысоко.

В современной школе игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятий, темы или раздела учебного предмета;
- как элемента более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль);
- как технологии внеклассной работы.

Проведенный опрос показал, что 93 % учителей предпочитает использовать игру как часть урока. При этом большинство, 60 %, применяют игру в ходе обобщения пройденного материала; 20 % – при изложении или закреплении нового материала; перед изложением нового материала, для мотивации учащихся игру используют 33 % опрошенных, и 26 % – на заключительном этапе урока, для анализа взаимодействия.

На вопрос: «Каким играм вы отдаете предпочтение?» Учителя ответили следующим образом:

- позволяющим обобщить и закрепить знания – 70 %;
- развивающим мышление учащихся, их познавательную активность и творческие способности – 50 %;
- направленным на создание благоприятной атмосферы, установление коммуникации, формирование положительных мотивов, анализ деятельности на уроке – 40 %.

Очевидно, что, даже используя игровые методы в своей работе, учителя отдают предпочтение оперативной стороне процесса обучения, не

уделяя должного внимания созданию благоприятной, конструктивной атмосферы педагогического взаимодействия, развитию положительной мотивации.

В ходе исследования, с целью формирования у учащихся положительной мотивации в учебной деятельности, использовались игры разработанные самостоятельно и интерактивные игровые технологии С.С. Кашлева [2]. Некоторые из них были оставлены без изменений, другие были наполнены новым содержанием и адаптированы именно к урокам обслуживающего труда.

Выбор в пользу интерактивных игровых методов объясняется тем, что они направлены на создание комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, интеллектуальную самостоятельность, что, в свою очередь, способствует формированию положительной мотивации в учении.

Особенностью организации нашего исследования является то, что игровые методы обучения использовались наряду с традиционными в рамках какого-либо этапа урока, чаще всего в ходе организационного момента, на этапе объяснения нового материала и заключительном этапе.

Важными показателями положительной мотивации в учебной деятельности являются: быстрота включения учащихся в учебную работу, степень устойчивости их интереса к ней и настойчивости в решении учебных задач.

Для изучения процесса формирования положительной мотивации в учебной деятельности в качестве критериев были выделены: *быстрота включения учащихся в работу, активность учащихся и эмоциональное состояние школьников в ходе урока.*

Выводы. В ходе исследования было установлено, что применение игровых методов положительно влияет на эмоциональное состояние учащихся, делает процесс обучения напряженным и увлекательным; позволяет учащимся быстрее включиться в работу и активизирует их деятельность на протяжении всего урока.

Список использованных источников

1. Оконь, В. Введение в общую дидактику / В. Оконь. – М. : Высшая школа, 1990. – 382 с.
2. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения педагогике : учеб. пособие / С.С. Кашлев. – Минск : Высшая школа, 2004. – 176 с.