

живые формы, ритм жизни и через них развивать свое творческое мышление, найти себя, стать личностью.

Использование живых цветовых форм в педагогическом процессе открывает путь для обучения творческому мышлению и воспитания личности школьника, творчески относящейся к выполнению заданий на уроках, что способствует развитию его интереса к познанию природы и самого себя.

Библиографический список

1. *Голосовкер Я.Э.* Логика мифа. М.: Наука, 1987. С. 124-125.
2. *Зозуля О.Ю., Ардаширова Э.Г.* Живые цветовые формы в педагогических технологиях.// Материалы XXIX научно-теоретической конференции студентов Башгоспедуниверситета. Уфа, БГПУ, 2001. С. 54-55.
3. *Зозуля О. Ю.* Модернизация системы образования в области изобразительного искусства // Трансформация общества: наука, педагогика, производство: Материалы всерос. науч.-практ. конф. Ч. 3. Уфа: БГПУ, 2005. С. 106-108.

М.А. Колпащикова

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОДИН ИЗ НАИБОЛЕЕ
ЭФФЕКТИВНЫХ СПОСОБОВ ОРГАНИЗАЦИИ
УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ**

Перед нашим государством, учебными заведениями, преподавателями, воспитателями и родителями вырастает задача чрезвычайной важности: добиться того, чтобы каждого вырастить не только сознательным членом общества, не только здоровым и крепким человеком, но и обязательно – инициативным, думающим работником, способным на творческий подход к любому делу, за которое он бы взялся. А активная жизненная позиция может иметь основание, если человек мыслит творчески, если видит вокруг возможности для совершенствования. Одним из важных направлений решения этой проблемы является интенсификация учебного процесса, т. е. разработка и внедрение таких методов обучения и учебно-методического материала, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества. В учебном процессе, не получая все знания в готовом виде, учащиеся должны уметь на основе установок преподавателя приобретать значительную их часть

самостоятельно в ходе поисковых заданий, проблемных ситуаций и других средств, активизирующих познавательную деятельность. Поэтому на данном этапе развития нашего общества в учебных заведениях начинают внедряться новые технологии в учебном процессе.

По словам В.Ф.Шаталова, сегодня основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания; создать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучить. Образовательная практика и теоретические исследования последних лет свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в игре, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают межличностные отношения.

”Таких возможностей, которые раскрывает перед педагогом игра в плане оценки творческих задатков учащихся, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом плане урок “, – утверждает В.Ф.Шаталов. И не удивительно, что игра стала основной для развития игровых технологий.

Игра является методом обучения, который направлен на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой ситуации, ее основной целью является углубление интереса к учебе, и, тем самым, повышение эффективности обучения. Игра имеет такое же значение в жизни учащегося, какое у работающего человека производственная деятельность, она требует у учащегося отдачи максимума своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игра – активнейшая форма человеческой деятельности. Редко встретишь человека, не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом. Условия игры предполагают интерактивное обучение и требуют от учащегося быстроты мысли, особого внимания, эмоционального напряжения, он должен войти в игру и учиться в процессе игры. Участвуя в дидактической игре, учащийся переживает волнение, радость от удачно выполненной задачи, желание заново испытать свои силы. Общий эмоциональный подъем захватывает всех детей, даже обычно пассивных.

Игровые технологии, включенные в урок делает процесс обучения интенсивным и занимательным, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес студентов к учебному предмету.

Формы проведения дидактических игр на уроках могут быть разными: игры упражнения: викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки и т.д.; игры путешествия: урок - экспедиция, защита тур. проектов, экскурсия, путешествия по станциям и т.д.; сюжетная ролевая игра: пресс - конференция, аукцион, научно - исследовательская лаборатория, проектно - конструкторское бюро, суд, защита диссертации, “следствие ведут знатоки” и т. д.; игра соревнование : КВН, “Что? Где ? Когда ?”, “Счастливый случай”, “Своя игра”, “Поле чудес” и т. д.

Вот некоторые из тех, которые применяются при повторении темы “Алгоритмические структуры. Линейные и разветвляющиеся конструкции ТР” по дисциплине “Основы алгоритмизации и программирования”:

Сканворды относятся к такому виду головоломок, которые таят в себе большие педагогические возможности. Их целесообразно применять для повторения материала и актуализации знаний. Предложенные сканворды целесообразно использовать для тематического повторения основных определений и терминов при изучении темы “Основы программирования” (изучаемый язык программирования Pascal). Для обобщающего повторения следует сочетать решение сканвордов с практическим повторением умений и навыков.

Учащимся предлагается сканворд. Нужно найти зашифрованные в нем операторы языка программирования Pascal. Из букв, не используемых в названиях операторов, составить название типа данных. Причем, обучаемые не только должны найти в сканворде слова по указанной теме, но и ответить на дополнительные вопросы. Количество вопросов к сканвордам подбирается учителем индивидуально для каждой группы. В сканворде возможно использование одной буквы в разных словах. Сканворды предложены в двух вариантах: в варианте 1 - слова расположены по горизонтали (справа налево или слева направо) и по вертикали (снизу вверх или сверху вниз), а в варианте 2 - змейкой.

После расшифровки сканворда выясняется, кто из учеников нашел больше всего правильных ответов, и предоставляет ему право назвать их. Остальные проверяют свои решения и при необходимости дополняют ответ.

При решении кроссвордов ученик в первую очередь развивает мышление, а, испытывая затруднение, обращается к памяти. Для снижения вероятности угадывания ответов количество пересечений слов в кроссворде в зависимости от целей проверки может скорректировать сам преподаватель.

Также можно использовать ребусы, после разгадывания которых, учащимся задаются вопросы: что такое алгоритм, перечислите основные свойства алгоритмов, какие виды записи алгоритмов существуют и др.

Анаграммы. Разгадайте анаграммы, и определите какое из четырех слов лишнее, объясните почему: ыелйщ, щевеййнвестн, сильвьйомын, касльпа.

Решение: целый, вещественный, символьный, паскаль. Лишнее слово – «паскаль», так как все перечисленные слова – это типы данных, а «паскаль» - язык программирования.

Ориентация современного обучения на гуманизацию процесса образования и разностороннее развитие личности учащегося предполагает необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности. Игровые технологии одно из важных средств обучения, т.к. они формируют у учащихся устойчивый интерес к учению, снимают напряжение, помогают формировать навыки учебной деятельности, оказывают эмоциональное воздействие на детей, благодаря чему у них формируются более прочные, глубокие знания.

И.Н. Коршунова, Г.В. Втюрина

УЧЕБНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ГОТОВНОСТИ СТУДЕНТОВ

Происходящие изменения в обществе и в медицине ставят определенные цели и задачи перед средним специальным профессиональным образованием, требующие качественных изменений при подготовке кадров.

Ведущей целью современного образования становятся воспитание личности, способной к самосовершенствованию и саморазвитию, к свободному определению себя в профессии и в обществе.

Основы профессионализма закладывает в человеке общество, постоянно обучающее работника в течение его жизни в разных формах профессионально-