

Игры в обучении и воспитании

Спирина Н.А.

Игра-марафон «Пик знаний»

Очно-заочная игра для учащихся одного класса или всех учащихся (на усмотрение учителя). Игра рассчитана на долгое время, самое оптимальное на полугодие, включает в себя не менее 5-6 туров.

Главная цель игры «Пик знаний» - приобщить к получению удовольствия от математики тех учащихся, которые от нее далеки.

Еще одна цель - научиться записывать решения, т. е. связно и аргументированно излагать свои мысли, а также научиться анализировать то, как пришел к решению: что сделал сам, а в чем помогли.

Игра-марафон «Пик знаний» - это соревнование со своими знаниями, а не со знаниями других учащихся, т.е. учащиеся соревнуются не друг с другом, а с задачами. Тема «кто лучше», важная для детей, не исчезает, но перестает быть доминирующей. Это позволяет учителю поощрять и относительно слабых учеников, даже за самые незначительные успехи; способствует выстраиванию между участниками отношений доброго делового сотрудничества.

При решении заданий разрешена любая помощь посторонних, при этом школьник обязан написать, в чем состояла эта помощь, а что он сделал сам. Например, «Дедушка объяснял условие задачи, а решал я ее сам», «Решали вместе с мамой», «Я решил, брат проверил и нашел ошибку», «Сам решить не смог, предлагаю решение папы».

Принятие помощи позволяет решить одну очень важную психологическую задачу: родители выступают не в роли контролеров, а в роли сотрудников со своим ребенком.

Можно предусмотреть и поощрение для родителей.

Ход игры

Туры проходят каждые две недели.

На первом занятии объясняются правила игры, решаются нестандартные и занимательные задачи, чтобы ученики имели представление о том, чем им предстоит заниматься, и объявляются задачи 1 тура.

На каждом следующем занятии разбираются задачи предыдущего тура и объявляются задачи следующего. Чаще всего учащиеся сдают решения непосредственно перед самым занятием, естественно учитель не успевает их проверить, поэтому разбор заданий рекомендуется проводить с использованием черновика.

Проверка - это довольно большая работа для учителя, при этом желательно выставлять не только баллы за задание, но записывать комментарии к решению. Таким образом, на втором занятии выдаются результаты 1 тура, разбираются задания 2 тура и выдаются задания 3 тура. И так далее.

Критерии оценки

5 баллов обычно дается за полное решение, в котором не только дано решение, но и доказано, что других решений нет. При этом у учителя обычно есть большое преимущество в том, что считать полным решением, а что нет. Одним учащимся стоит зависить баллы, а к другим подойти строже. Аналогично обстоит дело и со штрафными очками за помощь: снимается от 0,5 до 1 балла в зависимости от того, на каком этапе решения и какой вид помощи был оказан. Но иногда за особо оригинальную помощь баллы можно добавлять. Можно начислять баллы и за решения, сданные после разбора - для некоторых детей запись понятного решения также является серьезной работой. Здесь стоит руководствоваться целью игры - научить ребенка решать задачи и получать от этого удовольствие. Главное условие, чтобы не нарушилось ощущение справедливости и чтобы оценка стимулировала ученика.

Учет баллов и награждение

Учитель ведет учет баллов. Вести учет только у себя или завести стенд - это выбор учителя.

Награждение нужно сделать максимально торжественным с вызовом ученика к доске и аплодисментами. Награждение проводится буквально со второго тура: если марафон состоит из 6 туров, в каждом из которых по 4 задачи, то максимальное количество баллов за игру - 120, а за один тур - 20. Награду получает ученик, набравший 20, 40, 60 и т.д. баллов, причем неважно, за какое количество туров. Если за весь марафон учащемуся не удалось набрать 20 баллов, то он получает специальный приз за старание.

Призы должны быть необычными и уникальными. В начале марафона каждый участник получает именную линейку с надписью «ИГРА-МАРАФОН «ПИК ЗНАНИЙ»», на которую в дальнейшем приклеиваются полоски разных цветов: за 20 баллов – белая, за 40 - желтая, за 60 - зеленая и т.д. Призы - это плод фантазии учителя и учащихся.

Заключение

Игры и соревнования- естественное состояние ребенка, но использование соревнования в учебе – вещь опасная, чреватая психологическими травмами. В игре-марафоне «Пик знаний» риск травматизма сводится к минимуму, происходит воспитание у ребенка интеллектуальной честности и взаимоотношения ребенка и родителей в связи с обучением.