

# Филимонова Ольга Николаевна



*Преподаватель математики  
высшей квалификационной  
категории  
ГАПОУ КО  
«Калужский колледж сервиса и  
дизайна»  
г. Калуги*



*Мастер - класс*

**ИГРОВЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ НА  
УРОКАХ МАТЕМАТИКИ  
В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ  
КОЛЛЕДЖЕ.**





*Случилось как? Когда? Не знаю...  
Но колледж в жизнь мою вошёл.  
Я с ним встаю и засыпаю...  
Я в нём призвание нашла!*



*В профессиональном колледже при изучении общеобразовательных дисциплин практически с первого урока приходится сталкиваться с такими вопросами учащихся: "Зачем нам это нужно? Как можно применить то, что мы узнали на уроке, в нашей будущей профессии?".*



*Если не ответить на эти вопросы и не показать учащимся их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, то дальнейшее усвоение учебного материала становится проблематичным. Для решения поставленной проблемы на уроках математики на протяжении всех лет моей работы в колледже осваиваю, внедряю и апробирую элементы новых педагогических технологий (игровые, технологии проблемного обучения, технологии сотрудничества, ИКТ, лично-ориентированные, здоровье сберегающие, информационные технологии, лично-ориентированные, проектные технологии, модульные) показываю связь математики с выбранной профессией, провожу современные уроки в соответствии с новыми ФГОС, провожу внеклассную работу по предмету. Ребята изучают математику у меня 2 года, и каждый набор, я выдвигаю гипотезу, 2 года провожу исследования, и всегда добиваюсь хороших результатов.*



*"Единственный путь,  
ведущий к знаниям, -  
это деятельность"*

*Бернард Шоу*

*Цель моей работы :*

*Повысить качество знаний обучающихся по математике в профессиональном колледже, через современный, комплексный подход в обучении.*

*«Ребёнок-это не кувшин,  
который надо заполнить, а  
лампада, которую нужно  
зажечь!»*



Гипотеза исследования: соблюдая современные требования к уроку, использования современных технологий, внеурочная деятельность по предмету и связь математики с выбранной профессией повысит качество обучения математике.

Задачи:

1. Проводить современные уроки, в соответствии с требованиями ФГОС
2. Использовать на уроке современные технологии и методы, активизирующие познавательную и мыслительную деятельность учащихся.
3. Вовлекать детей во внеклассную работу по предмету.
4. Заинтересовывать учащихся в приобретаемых знаниях, показать связь математики с профессией.
5. Проводить мониторинг индивидуальных достижений, с целью практического доказательства выдвинутой гипотезы



# **Ожидаемые результаты:**

## **Предметные результаты:**

- 1) повысить успеваемость учащихся
- 2) позитивная динамика учебных достижений
- 3) повысить качества уровня обученности по итоговой аттестации
- 5) результаты качественного показателя уровня знаний.
- 6) Портфолио достижений: в конкурсах, конференциях, олимпиадах.

## **Личностные результаты:**

- 1) формирование и развитие интеллектуальных особенностей
- 2) формирование самооценки
- 3) умение давать оценку другим;
- 4) формирование навыков научной организации труда;
- 5) формирование устойчивого интереса к учебному процессу
- 6) любовь к профессии.

# Ожидаемые результаты:

## Универсальные (мета предметные) результаты:

### Познавательные:

- 1) развить умение применять различные мыслительные операции при выполнении заданий
- 3) Сформировать ИКТ-компетентность

### Регулятивные:

- 1) сформировать умение работать по заданному плану, схеме;
- 2) Сформировать умение корректировать, исправлять свои ошибки;
- 3) сформировать умение проверять свои результаты по образцу, готовому ответу.

### Коммуникативные:

- 1) умение слушать других и вести диалог
- 2) умение излагать собственное мнение, аргументы;
- 3) умение задавать вопросы.
- 4) умение работать в коллективе.



# *Игровые педагогические технологии*

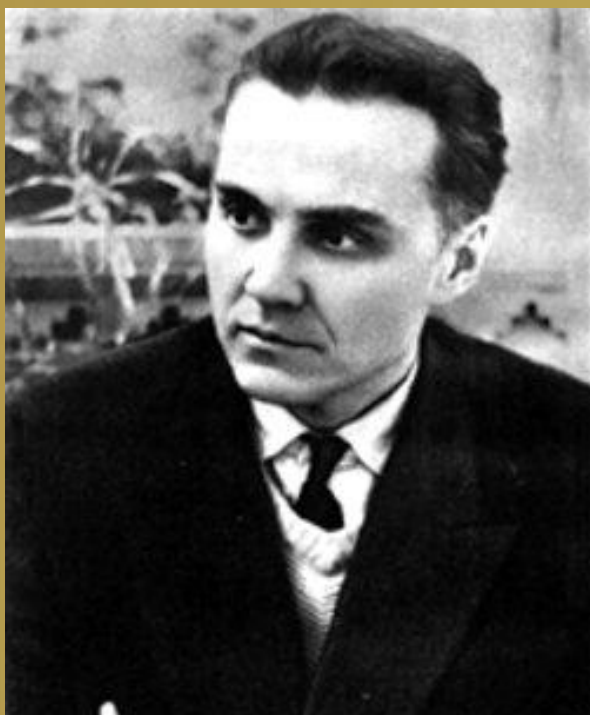
*Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.*

*В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

*Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.*

# *Цель использования технологии*

*Цель игровых технологий заключается в формировании навыков и умений играть различные формальные и неформальные социальные роли в реальной жизни при помощи моделирующих реальные условия профессиональной деятельности.*



*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»*

*В.А. Сухомлинский*



*спектр целевых  
ориентаций*

*социализи  
рующие*

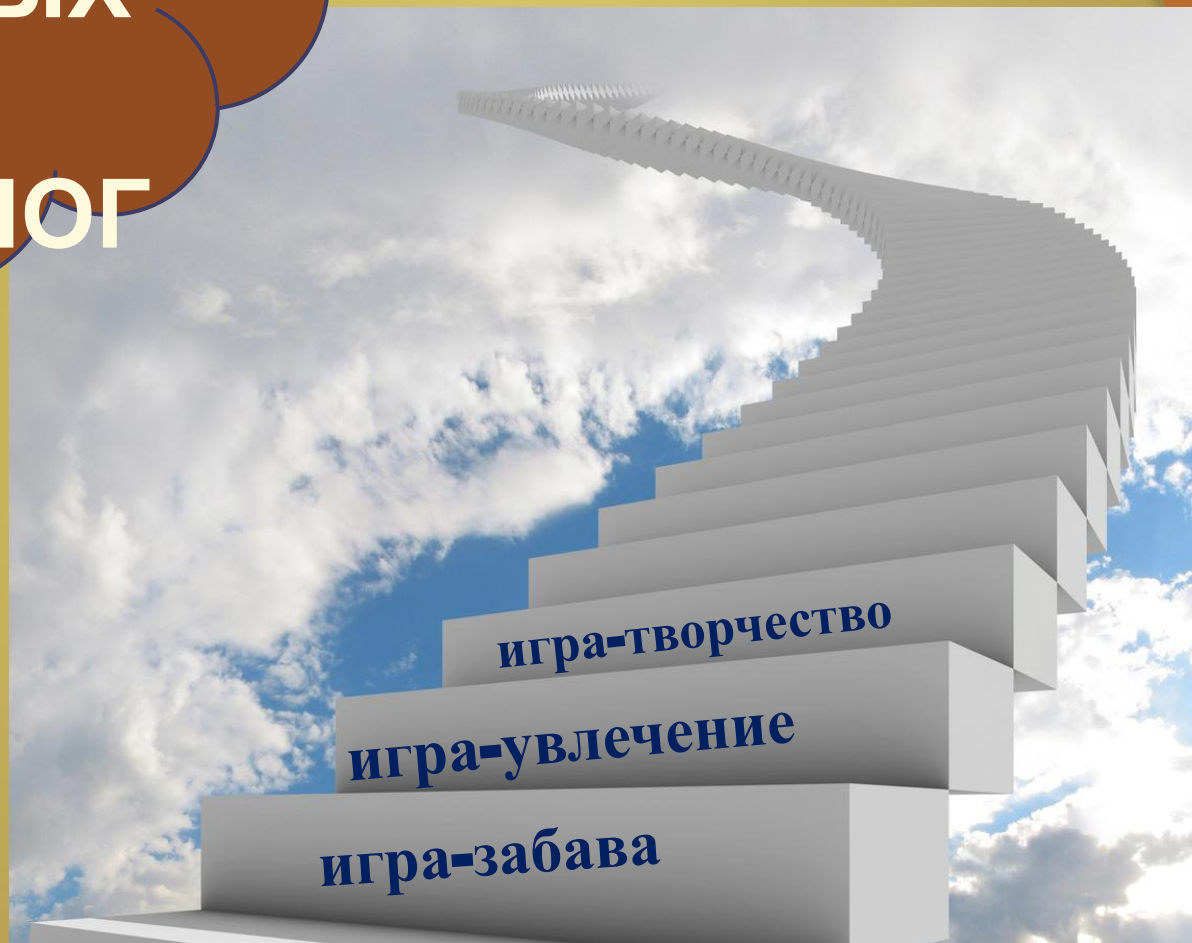
*разви  
вающие*

*дидакти  
ческие*

*воспиты  
вающие*

**СУЩНОСТЬ  
ИГРОВЫХ**

**ТЕХНОЛОГ  
ИЙ**



При использовании игровых технологий на уроках соблюдаю следующие условия:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- умеренность в использовании игры на уроках.

Выделяю следующие виды уроков с использованием игровых технологий:

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок – соревнование, урок – конкурс, урок – путешествие, урок – КВН);
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий и упражнений;
- использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомства с новым материалом, повторение и систематизация изученного).

# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ◇ эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- ◇ тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- ◇ стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- ◇ способствует преодолению пассивности учеников;
- ◇ способствует усилению работоспособности учащихся.

# Пример игровых технологий

*У нас в колледже учащиеся получают профессии «Оператор швейного оборудования» «Художник по костюму» «Парикмахеры» На более старших курсах, когда программа усвоена, обучающиеся по профессиям швейной направленности отшивают очень красивые костюмы(конкурсная, дипломная работа). «Парикмахеры» делают причёски, стрижки. У которых есть своё название и история. Почти каждый год они берут свою тематику, направления.*



# Пример игровых технологий

Для 1-2 курса эта работа ещё не по силам, поэтому я на уроке математики зашифровываю название костюма, платья, или причёски, ребята решая математические задания, узнают названия, затем я им даю фото этого костюма, из чего он сделан, и т. д. Также беру костюмы или причёски из разных журналов, интернета, тоже самое зашифровываю название, потом даю картинку с причёской или костюмом, кем это было сделано, кто носил, и т.д.



# Пример игровых технологий

Эту работу я провожу на разных этапах урока. Провожу практически это на каждом уроке, ребята каждый раз ждут, что я покажу им нового, у меня очень много фото с работами детей, в колледже работаю уже 15 лет. Также к Великим праздникам зашифровываю какое-то названия, памятника, города, термина и с дальнейшим объяснением. Тем самым повышаю эффективность урока, и таким способом повышаю интерес обучения на уроках математики.

