

Н. Ю. Нетесова
учитель начальных классов
АНОО «Школа Сосны»

Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Современная жизнь предъявляет высокие требования к интеллектуальному и социальному развитию личности. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Однако существует опасность психологической перегрузки детей, которые обязаны усвоить большой объем информации. И только через игру они способны к активному усвоению знаний без ущерба своему здоровью. Эта общественная проблема является одной из важнейших в педагогике.

Игра – уникальный вид детской деятельности, естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Она является эффективным средством формирования личности, воспитания нравственных качеств, развития творческих задатков. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. «Игра - важный метод, и несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка, так, как в детском возрасте игра-это норма, и ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра», - писал А. С. Макаренко.

Потребность в игре у многих людей сохраняется в течение всей жизни, подтверждения чему можно отыскать не только в исследованиях, но и в обыденном опыте. Эпидемии компьютерных игр обрушиваются на организации, оснащенные современным информационным оборудованием; играют люди, справедливо считающиеся основой консерватизма и практичного подхода к жизни - женщины 40-50 лет, обремененные семьей и работой. Стихийное движение «ролевых игр», включает возрастные группы от школьников до людей 30-40 лет и считается самым массовым стихийным движением, как в нашей стране, так и за рубежом.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Особенность игры педагогической в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности

проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом» Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. -- М.: Народное образование, 1998. с.23..

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Согласно классификации Г.К.Селевко (Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. с.44.), педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу различаются на:

1. Игровые
2. Догматические, репродуктивные
3. Объяснительно-иллюстративные
4. Развивающее обучение
5. Проблемные, поисковые
6. Программированное обучение
7. Диалогические
8. Творческие
9. Саморазвивающее обучение
10. Информационные (компьютерные)

Педагогические технологии достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает

классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [Зс.58]:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

3. Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

Значение игры в обучении.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В младших классах игра, как известно, занимает одно из важнейших мест в сознании и деятельности детей. При организации и проведении игр на уроке следует иметь в виду, что их назначение не сводится лишь к заполнению свободного времени. Давно доказано, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется

мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. Развлекательная (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).
2. Функция по самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».
3. Коммуникативная: освоение диалектики общения. Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.
4. Терапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности (поведении, общении, учении). «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» [5с.124].
5. Диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры; Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.
6. Коррекционная: внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребёнка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.
7. Межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей; Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».
8. Социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через пробы деятельности.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка должна быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Возможность действия для каждого ученика.
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Ограничения и недостатки использования игр в образовании.

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра – трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели её проведение.

Игра не является педагогической панацеей. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос – новый материал- закрепление – домашнее задание». Проблема и пути её решения в следующем:

- увлечение самого педагога игровыми формами;
- запрет на «обязательность» внедрения игр;
- проработка требований к игре (наличие легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.

Игра – живое явление, более широкое, чем вкладываемое в неё дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения зависимости от игры. Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже могут отказывать себе в таких потребностях, как еда, питье и т.п.

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Большинство игр отличают следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Технология проведения игры.

1. Подготовка игры:

- тема;
- учебные цели;
- предложение основы для составления модели;
- определение состава участников игры, распределение ролей;
- проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.

2. Проведение игры:

- разыгрывание учебной ситуации (действия участников направлены на взаимодействие в изучении и обсуждении, проблемной информации, в принятии решений).

3. Подведение итогов игры:

- время;
- общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;
- рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).

Период обучения детей младшего школьного возраста является особенно интенсивным и имеет большое значение для дальнейшего развития личности, поскольку все последующие фазы развития основаны на этой стадии, и применение игровой технологии в этом возрасте должно занимать ведущее место в учебном процессе начальной школы. Основные правила проведения игры:

1. Учитель следит за соблюдением правил игры, старается не допускать нарушений, подбадривает детей, побуждает к поискам ответов на вопрос.
2. Отличительной особенностью игры является её добровольность, поэтому творческие задания не должны быть обязательными для всех.
3. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры: быстрый вызывает отставание большинства учащихся, медленный порождает потерю интереса.
4. Во время игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу детей. Если ответ не верен, следует тактично поправить ученика. Не нужно стремиться, во что бы то ни стало довести до сознания ребенка допущенную ошибку, так как это нарушает темп игры и отрицательно действует на играющего.
5. Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре младшие школьники должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.
6. Дидактические игры можно проводить как соревнования команд, групп и т.д. В этом случае избираются капитаны команд. Они осуществляют контроль за правильностью ответов, решений и устанавливают порядок, очередность ответов. На первых порах роль контролера учитель берет на себя. В последующих играх учитель следит только за правильностью действий капитанов. Желательно, чтобы учащиеся по очереди становились капитанами команд.
7. В каждую команду лучше включать школьников с различной подготовкой. Желательно, чтобы не выигрывала одна и та же команда. Проигрывающим один раз при повторной игре нужно дать возможность выиграть, почувствовать себя победителями.
8. Для проведения некоторых игр необходимо выбрать водящего. Это один из учеников, которому в процессе игры приходится что-то отгадывать, находить спрятанные предметы, отвечать на вопросы других учащихся и т.п., можно выбрать водящего с помощью считалок.
9. Подведение итогов игры. Для игры на уроке отводится примерно 5-8 минут. Затем подводятся итоги, объявляются победители. Учитель напоминает, какой материал надо повторить, чтобы в следующий раз одержать победу. В подведении итогов принимает участие весь класс вместе с учителем. Это необходимо для выработки навыков самоконтроля, самооценки. В некоторых играх результаты оцениваются учителем совместно с капитанами и ведущими. При подведении итогов учитель отмечает похвалой как тех, кто закончил работу первым, так и тех, кто выполнил ее последним, но успешно справился с заданием.