

Алейникова Ольга Сергеевна,
ЧУ «Средняя школа №55», г. Димитровграда,
учитель обществознания, ОРКСЭ и МХК

**«Игровые образовательные технологии
и их значение в процессе обучения»**

Игровые образовательные технологии и их значение в процессе обучения

Игра – один из основных видов деятельности человека, уникальный феномен человеческого существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, еще с древнейших времен, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

Широкое применение игра находит и в отечественной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Однако в учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. Несмотря на то в советской школе игре незаслуженно уделялось мало внимания, в дошкольных учреждениях она являлась и является основной методикой воспитания и обучения, и развития личности ребенка. В современной школе, направленной на активизацию и интенсификацию процесса обучения, возрастает интерес к игровым образовательным технологиям.

Игровая деятельность в настоящее время используется в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела), или в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», педагог должен организовывать 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.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Определение места и роли игровой технологии в образовательном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

Следует отметить, что целесообразность использования дидактических игр на различных этапах учебного занятия различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения, поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролируемые и обобщающие дидактические игры. Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна основываться на интересе, участники должны получать удовольствие от игры, участие в игре должно быть добровольным.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

4. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

5. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

4. Урок – деловая игра.

5. Урок – ролевая игра.

Широкие возможности для активизации процесса обучения дает использование ролевых игр. Ролевая игра — методический прием, относящийся к группе активных способов обучения. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

1. Имитационные, направленные на имитацию определенного профессионального действия.
2. Ситуационные, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации.
3. Условные, посвященные разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры могут быть следующие: путешествие; дискуссия на основе распределения ролей, пресс-конференция, урок-суд и т.д. Необходимо подчеркнуть, что в ролевой игре всегда должны быть элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Использование игровых технологий на уроках гарантирует позитивное эмоциональное состояние и атмосферу ощущения посильности заданий. Более того, их применение способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитанию ответственности и взаимопомощи учащихся, развитию самостоятельности учащихся в проявлении себя, учит поиску согласия, выработки общего мнения о том, что и как надо делать, учит работать в команде. Главная идея использования игровой технологии - обучение в сотрудничестве, которое предполагает умение вместе учиться, а не просто что-то выполнять вместе.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в процессе которой формируются психические свойства и качества ребенка (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству). В связи с этим возникает актуальность использования игровых технологий в современной школе, потому что изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию в которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.