

# Технология игровых форм обучения

Настоящие методические рекомендации раскрывают игровые учебные технологии в общеобразовательной школе. Данные рекомендации адресованы руководителям и учителям школ, а также преподавателям и студентам педагогических высших и средних учебных заведений для практической работы.

## ВВЕДЕНИЕ

В современном процессе обучения большое внимание уделяется игровым формам обучения. Следует отметить, что популярность игровых форм обучения в общеобразовательных школах разных видов (гимназиях, лицеях, колледжах и т.д.) требует изменения психолого-педагогических подходов в их организации как принципиально нового направления в деятельности современного учителя.

Как показывают педагогические исследования, игровая форма обучения перспективна в развитии интеллектуального потенциала учащихся. За последние годы учебная игра стала предметом пристального изучения как со стороны ученых педагогов, так и учителей - практиков. Педагогический опыт показывает, что игра - это одна из активных форм учебно-познавательной деятельности учащихся в процессе обучения.

Проблема использования игровых форм обучения актуально на каждом учебном предмете. Именно игра может выполнять активизацию мысленной деятельности учащихся как в ходе учебной, так и во внеурочной деятельности. Именно учебная игра формирует спектр психолого-педагогических операций в развитии современного школьника.

В связи с этим учитель должен владеть технологией учебной игры как основного компонента профессиональной педагогической деятельности. Однако практическая деятельность учителей подтверждает, что учебная игра не стала предметом глубокого изучения, а технология ее применения представляет большие трудности не только в работе начинающих учителей, но и опытных специалистов.

На первый взгляд, игра проста. Это связано с тем, что каждый ребенок стремится к игре как средству самовыражения и самоутверждения не только в учебном процессе, но и в практической деятельности.

Опыт разработки учебных игр показывает, что современной школе требуются развивающих учебные технологии. Используя по каждому предмету

систему игровых технологий и прибегая к постепенному усложнению учебного материала, учитель добивается прочных осознанных знаний, умений, навыков.

*Учебная игра* - это довольно широкий процесс формирования учебной деятельности. С этой целью материал, как правило, дается в порядке многократной отработки понятий, закономерностей, обобщений и т.д.

Во всех случаях должно быть стремление учителя к созданию такой микроатмосферы обучения, в которой имеются предпосылки подвести учащихся к основным учебным проблеммам.

На основании психолого - педагогического анализа можно утверждать, что учебная игра развивает познавательные процессы у школьников, закрепляет знания, умения и навыки. Установлено; что игра, как дидактическая дефиниция, представляет собой совокупность не только развивающихся начал, но и отработку элементов мыслительной деятельности учащихся. (

Характерным для каждой игры является, с одной стороны, решение дидактических задач: уточнение, представлений о предмете или явлении в целом, о его существенных особенностях, развитие способностей. В этом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом игры является игровая мотивация. Именно в действии игровая мотивация направлена на совместную деятельность учителя и учащихся.

*Игра* - это оптимальная форма обучения в интеллектуальном развитии каждого учащегося. Кроме того, система учебных игр представляет собой психолого - педагогический модуль в деятельности учителя и учащихся.

## ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ УЧЕБНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Учебные игры, применяемые в учебно-воспитательном процессе, в том числе и деловые, подчиняются следующим принципам:

1. Принцип единства цели, выражающий однозначный конечный результат игровой деятельности для всех игроков.
2. Принцип равенства, проявляющихся в том, что все игроки в исходный момент деятельности имеют одинаковые возможности на протяжении всей игры.
3. Принцип цикличности означает, что идет возврат к исходному положению после достижения цели каждого учащегося.

4. Принцип действия выражает необходимость очередности в действиях игроков.

5. Принцип ограниченной свободы проявляется в том, что все действия игроков должны быть ограничены правилами игры.

В построении учебных игр нужно выделить учителю психолого - дидактические положения.

*Активность* - основной компонент игровой деятельности в проявлении физических и интеллектуальных сил ученика в процессе игры.

*Динамичность* - выражает значение и влияние фактора времени в игровой деятельности учащегося. Игра - это движение. Она имеет начало и завершение, следовательно, фактор времени в игре для участников приобретает важное значение, как и в жизни.

*Занимательность* - отражает увлекательные проявления игровой деятельности, которые указывают на сильное эмоциональное воздействие на ученика и могут быть одним из основных побуждений в учебной работе. Педагогический смысл данного положения состоит в том, что занимательность значительно усиливает познавательный интерес и познавательную активность учащегося.

*Исполнение ролей* в учебной работе - игра основана на отражении, проявлении воспроизведения и импровизации. Ценность исполнения ролей заключается в том, что его реализация в учебной игре - моделировать учебную деятельность.

*Коллективность* отражает совместный характер работ учащихся.

*Моделирование* в учебной игре основано на представлении окружающей или воображаемой действительности. С дидактической точки зрения, реализация этого положения в процессе обучения позволяет моделировать элементы развивающего обучения.

*Обратная связь* - важное положение в проведении учебных игр, отражающее причинно - следственные отношения в деятельности учащихся, учителя, педагогического коллектива. Под обратной связью мы понимаем развитие игры, на основе которой учащийся управляет своей деятельностью и оказывает воздействие на конечный результат.

*Проблемность* в учебной игре выражает логико-психологические закономерности мышления. В процессе игры перед учеником, как правило ставят цель, которая приводит к результату игры. При этом создается атмосфера

творческого поиска. Для достижения этой цели появляются объективные трудности, которые в игре реализуются через учебные технологии.

*Результативность* требует определенной самостоятельности и принятия собственного решения.

*Соревнование* - мобилизует к активной деятельности учащихся, весь потенциал физических и интеллектуальных сил.

## ТЕХНОЛОГИЯ УЧЕБНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Учитель использует в своей работе следующие организационные **формы** **игры:**

- одиночную, в которой играет один человек;
- парную, где участвуют двое;
- коллективную, представленную командой учащихся.

Учебная игра, как отмечалось выше, - это активная самостоятельная деятельность учащихся, направленная на усвоение конкретных знаний, умений, навыков и применения их в процессе достижения цели игры. Очевидно, что цель учебной игры и цель игровой формы обучения - это далеко не одно и то же. В первом случае - эта цель имеет чисто игровой характер (выиграть, набрать побольше очков), а во втором - целью игровой формы обучения является усвоение играющими учащимися конкретных знаний, умений, навыков.

Весь ход учебной игры включает в себя процессы планирования, организации и разрешения проблемных ситуаций, возникающих в мышлении ученика. Дидактический феномен игры состоит в том, что она включает в себя развивающие учебные технологии, которые определяются целью, правилами и условиями протекания самой игры, что создает комфорт для всего коллектива.

При разработке учебных игровых технологий важно выделить **специфические формы:**

А. Организационная функция, которая нацеливает учащихся на реализацию задач игры. Б. Занимательная функция создает творческую среду обучения.

В. Психологическая функция формирует физиологические состояния учащихся для более эффективного вида деятельности, перестройку психики для учебной информации.

На основании основных функций выделяется этап учебной **игры.**

1. Этап подготовки учащихся Подготовительный этап игры носит ключевую позицию. От подготовки игры зависят итоги и положительные результаты ее завершения. Необходимо определить участников игры, сгруппировать их по симпатиям, взглядам, межличностным отношениям к друг другу. Учителю надо поставить акцент в правилах игры. Это необходимо сделать заблаговременно, чтобы в процессе игры не возникло конфликтных ситуаций. При определении судей, экспертов рекомендуется остановить выбор на более подготовленных, знающих, рассудительных учащихся по предмету. На этом этапе можно наметить основной круг проблем развивающего характера.

2. Этап изучения ситуации, установок. В этот период необходимо заострить внимание участников на сборе нужной информации по выбранному вопросу, ситуации. Учитель предлагает список нужной литературы, источников, материалов. Следует отметить и обратить внимание, где данную информацию можно собрать, получить, к кому обратиться за помощью (можно обратиться в школьную библиотеку, к учителям - предметникам, даже записаться в городскую, районную библиотеку).

3. Этап проведения игры. Самое ответственное - это начало игры. Все находятся в напряжении: и участники, и болельщики, и сам учитель. Именно в этот момент нервного напряжения учителю надо снять создавшееся напряжение шуткой, добрым словом, ободрить участников, Здесь уместно вспомнить «золотое правило»: с момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход.

Только учитель в отдельных случаях может корректировать действия и поступки участников, если они уходят от сути основного ее содержания.

4. Этап анализа. Названы победители. Подсчитаны очки, баллы. Понемногу улеглись игровые страсти. Обиженных в учебной игре нет. И вот здесь наступает для всех, и в первую очередь для коллектива - подведение итогов, конкретный анализ. Это не так просто: надо не обидеть, не подавить тяги к учению, не прерывать нить интереса к познанию и любопытству. Первоначально слово надо предоставить самим учащимся - экспертам, наблюдателям, судьям. Пусть сами участники игрового действия найдут промахи в проведении игры. Только после детального обсуждения (что не удалось, что можно было избежать или вовсе не делать) после высказываний всех желающих, слово может взять сам учитель. Его резюме должно носить в большей части аналитический характер, но это не значит, что не должно

быть критики, которая должна быть очень корректной. И в заключении уже можно подвести итоги - удалось данное мероприятие или нет.

Для проведения игр рекомендуется создавать временные инициативные группы (ВИГ). Следует отметить, что учителя используют **тактические приемы при проведении игры:**

← Во - первых, не быть однозначным в своем поведении, шутить, задавать неожиданные вопросы, расположить к себе участников игры.

← Во - вторых, учитель должен постоянно находиться в форме, в конце игры обязательно поблагодарить учащихся, в том числе и проигравших.

← В - третьих, в ролевых заданиях должна быть смена и разнообразие ролей, с учетом индивидуального подхода к учащимся.

← В - четвертых, победителей поздравляет весь класс.

← В - пятых, победители привлекаются в дальнейшей работе в качестве консультантов, судей, экспертов.

← В - шестых, игра позволяет создать положительные эмоции, но прежде перед игрой для учащихся необходимо создать эмоциональный настрой.

Чтобы игра проходила интересно, необходимо учитывать следующее: переход должен быть неожиданным, учитель проявляет внимание к учащимся, и ведущий должен пользоваться уважением и авторитетом у учащихся.

В проведении игры могут возникнуть определенные **трудности.**

1. Учащиеся не вступают в игру или вступают в нее формально. Это бывает в том случае, если начальный этап не подготовлен, учащиеся не верят в свои силы. Учитель создает положительный психологический настрой по преодолению таких затруднений.

2. Игра затягивается. В ходе игры участники не могут найти правильного решения. Учитель вводит дополнительные средства, видоизменяет ситуацию с целью подведения учащихся к правильному ответу.

3. Игра может прерваться или перейти в конфликтную ситуацию. В этом случае, задача учителя - снять конфликт при помощи корректировки отдельных заданий.

В общеобразовательной школе игра основывается на свободном творчестве и самостоятельности учащихся. Но это не означает, что участники игры не имеют обязанностей. Часто ученики к своим обязанностям относятся серьезно, с чувством большей ответственности, чем в учебной или иной деятельности. Игра

в школе должна быть доступной, а цель - реализованной. Эмоциональность ее, как элемент образовательной игры, вызывает удовольствие, веселое настроение от удачного ответа в ходе совместной деятельности.

Более того, говоря о большом воспитательном и познавательном значении игр, следует указать на важную роль учителя при их организации. Прежде всего учитель должен создать творческую работу для учеников. Контроль и руководство учителя не должны превращаться в подавление инициативы и самостоятельности детей, иначе будет принижена роль самой игры.

## ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Важное место занимают деловые игры, которые позволяют проводить контроль знаний непосредственно в процессе игры. Они формируют навыки, умения, качества, которые не могут обрабатываться в системе традиционных уроков обычными методами обучения.

Во время деловых игр можно получить картину о знаниях участников игры и их личностных качествах. Следует, что часть игр можно включать непосредственно при изучении нового материала, но в большинстве своем, они могут использоваться для закрепления, обобщения знаний, формирования умений и навыков.

Игры, которые учитель может и должен использовать в работе на уроках, усложняя или упрощая материал, носят развивающий характер. Часто приходится сталкиваться с проблемой несоответствия традиционных, распространенных в практике методов преподавания современным требованиям организации труда на уроках. С этими проблемами знаком каждый учитель. На тему отводится строго лимитированное количество часов. При этом ощущается недостаток во времени для решения всех учебных задач, и урок часто сводится лишь к ознакомлению с материалом темы, а не к его усвоению.

Традиционные уроки создают у учащихся устойчивый негативный стереотип, что снижает интерес к работе в целом и на его отдельных этапах. А ведь только в процессе деятельности могут сформироваться познавательные интересы, прочные знания, самостоятельность и творчество. По утверждению К.Д.Ушинского, игры помогают не только проявить способности и наклонности, но и совершенствовать их. Таким образом, можно сделать вывод, что деловая игра

всегда ведется по определенным правилам, в игре учащиеся должны мобилизовать свои знания, уметь обращаться к дополнительному учебно-познавательному материалу.

Современный учитель должен обладать чувством игры, достаточно развитым творческим воображением, и уроки он должен строить с участием «деловой игры», выбрав сюжет игры, подготовить учащихся, распределить роли, составить план, раскрыть содержание, создать игровую проблемную ситуацию, организовать коллектив на участие в игре.

Именно творческая игра считается методом воспитания и обучения. Будучи в игровой роли, ученик действует по определенным правилам. Роли могут быть различны: от врача, парикмахера, психолога, капитана до горноспасателя, рокера, металлиста, поп-звезды, и т.д. На данном этапе урока не бывает равнодушных, это развивает учащихся. Даже самые шаловливые сидят спокойно, радуются полученной оценке, данной учителем, учеником.

## РАССМОТРИМ ТЕХНОЛОГИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ ПО ХИМИИ

Тема: Синтез аммиака.

Основные задачи урока: расширить и углубить знания учащихся об основных принципах химического производства на примере производства аммиака;

содействовать экономическому образованию;

использовать межпредметные связи при обосновании творческого проекта синтеза аммиака;

развивать творчество, умение использовать теоретические знания учащихся на практике;

развивать умение работать с научной и справочной литературой.

Метод ведения урока - дискуссия, деловая игра.

Форма работы групповая.

Подготовка к уроку.

Урок в форме защиты творческих проектов - синтеза творческой домашней работы учащихся, урочная внеклассная работа. Для подготовки к уроку химии ученики разбиваются (по желанию на три - четыре группы). Каждая из групп разрабатывает свой проект, который должна защищать на уроке.



В группу входят: директор предприятия; главный инженер; инженер-конструктор; инженер-технолог; инженер-экономист; лаборант; инженер по технике безопасности; начальник отдела снабжения и сбыта.

При подготовке проекта школьники рассматривают вопросы, которые им за 2-3 недели сообщается учителем.

1. Размещение предприятия:

а) наличие сырьевой базы;

б) наличие энергетической базы;

в) расположение относительно транспортных магистралей, использование трудовых ресурсов.

2. Образование для оснащения предприятия.

3. Вспомогательные материалы.

4. Основной химический процесс.

5. Технологическая система производства.

6. Экономический эффект (стоимость перевозок, продукции, капиталовложение в конструирование аппарата и т.д.);

7. Техника безопасности производства.

8. Экологическое воздействие на природу.

9. Непрерывность и безотходность производства.

Кроме того, учащиеся могут представить научно - фантастический рассказ о производстве будущего.

Работают школьники группами дома, в кабинете химии, используя кабинеты физики, черчения, географии и др., используя читательский фонд школьной библиотеки, школьное оборудование.

#### **Ход урока:**

1. Вступительное слово учителя о значении аммиака.

2. На уроке каждая группа представляет схему данного производства (карты, схемы, упрощенные чертежи), доказывает преимущества своего проекта перед другими, раскрывает поставленные вопросы. Учащиеся других групп задают множество вопросов, требующих ответов со стороны школьников. На уроке разворачивается дискуссия.

3. Выбор лучшего проекта на основании пресс - конференции (ответы-вопросы).

4. Подведение итогов. Заключительное слово учителя по уроку. Обобщение услышанного.

Плодотворно работая в коллективе, на уроке, школьники убеждаются в том, что одну и ту же задачу можно решать разными способами. И собственные решения, несомненно, обогатят коллективные. Игры требуют не только наличия определенной суммы знаний, но и умений свободно и творчески их использовать. Возможности у человека в деятельности неисчерпаемы. Так у одного учащегося самоутверждение происходит в процессе интеллектуально - теоретической деятельности, у другого - в практических действиях, требующих комбинаторских способностей воплощения принципов политехнизма.

Педагогика ставит вопрос о том, что творческая игра в педагогическом процессе должна быть основной для обучения и воспитания учащегося любого возраста. ИГРА вызывает переживания положительного эмоционального состояния, вносит бодрость и радость общения в жизнь каждого учащегося.

#### **Список используемой литературы**

1. Бухвалов В. А. Технология работы учителя-мастера. Рига, 2000 г.
  2. Волина ВВ. 100 игр. Москва, 1999 г.
  3. ГузеевВ.В. Лекции по педагогической технологии. Москва, 1996 г.
  4. Кулько В.А., Цехмистрова Т.Д. Формирование у учащихся умений учиться. Москва, 1999г.
- Игнатов В.А. Внеклассная работа в начальной школе. Москва, 2001 г.