



Игровые технологии в обучении учащихся

По мере взросления человека игра в его жизни уступает ведущую роль сначала учебе, потом труду, но её формы становятся разнообразнее; из средства воспитания игра становится средством самовоспитания и самосовершенствования

* План учебного занятия

1. Игра как вид деятельности обучающихся: сущность понятия, история.
2. Дидактическая (педагогическая) игра и ее особенности.
3. Игра(игровое обучение) как образовательная технология: сущность, цель, особенности, история, формы и виды.

* ИГРА

- ❖ **Одно из** замечательнейших **явлений жизни**, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая.
- ❖ **Осмысленная деятельность**, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.
(С.Л. Рубинштейн)
- ❖ **Форма деятельности в условных ситуациях**, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.
- ❖ В игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, а также происходит интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.
(Современный словарь по педагогике Е.С. Рапацевича, 2001)
- ❖ Условная **занимательная для субъекта деятельность**, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков

* ИГРА

- * Любое **соревнование** или **состяжание между играющими**, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).
- * **Средство общения, обучения** и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.
- * **Вид развивающей деятельности**, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека
- * **Метод обучения**, передачи опыта старших поколений младшим.
- * Тип деятельности, в основе которого лежит имитация трудового процесса в форме игрового действия.
- * **Имитационная модель, воспроизводящая производственную или общественную деятельность человека**, позволяющая перейти от учебы к практике и является связующим звеном между ними.

* игра как образовательная технология

используется в качестве:

- * **самостоятельной технологии** освоения понятия, темы, раздела учебного предмета;
- * **элемента более общей технологии;**
- * **учебного занятия или его части** (введение, контроль);
- * **методики** внеклассной работы

Первые игровые формы возникли ещё в слаборазвитых общинных формациях (**игры-ритуалы**). Выступали как средство обучения, коллективообразования, передачи информации.

С развитием общества, со сменой формаций (от первобытнообщинной - к рабовладельческой и феодальной) **ритуалы и обряды перестают играть важную роль в жизни общества**. В играх появляются две основные разновидности: игры - театрализованные представления и спортивные игры.

Игра рассматривается как феномен культуры. Игра становится важнейшей частью досуга народа.

Долгое время единственной развёрнутой формой существования игры была - детская игра.

Однако в настоящее время игра вновь приобрела значительный вес и довольно высокий статус в подготовке и переподготовке взрослого населения, в решении инновационных проблем в жизни общества.

*** Немного об истории игры**

- * **Игра**, по мнению многих учёных:
- * **вид развивающей деятельности,**
- * **форма освоения социального опыта,**
- * **одна из сложных способностей человека,**
- * **метод обучения**

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями.

Являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие "**игровые образовательные технологии**" включает достаточно *обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса* в форме различных педагогических игр

* Немного об истории игры

В отличие от игр вообще, **педагогическая игра обладает существенным признаком** -

четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на учебных занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

- * Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится.
- * Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

* **Функции игры как педагогического феномена:**

Дидактическая	Развивающая
Социокультурная	Диагностическая
Межнациональной коммуникации	Психотерапевтическая
Самореализации	Коррекции
Коммуникативная	Развлекательная

Игровое обучение — форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Игровому обучению присущи те же **черты**, что и игре:

- **свободная развивающаяся деятельность**, организуемая учителем (но протекающая без его диктата) и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности, а не за приз-поощрение или оценку (В. Букатов).
- **творческая, импровизационная**, активная по своему характеру деятельность.
- **эмоционально напряженная**, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- **деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил**, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
- **деятельность, имеющая имитационный характер**, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека.
- **деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью**, рамками пространства и времени. (В. Кругликов).

 **Игровое обучение**

* История возникновения

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни

Ещё в древних Афинах (VI—IV века до н. э.) пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал **принцип соревнования** (агонистики). Тогда же зародились военные игры — манёвры, штабные учения, разыгрывание «боев».

В X веке среди методов обучения также популярны были **состязания учащихся**, в частности, **в риторике**.

В Западной **Европе в эпоху Возрождения и реформации** к использованию принципов игрового обучения призывали **Т.Компанелла** и **Ф.Рабле**.

В XV—XVII веках Ян Амос Каменский (1592 - 1670) призывал все «школы — каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр.

Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения.

Ж.-Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, *совместные игры*, празднества.

Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что *с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.*

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося на использование деловых игр.

ДИ послужили основой группы методов активного обучения.

- **Первая деловая игра** была разработана и проведена М.М. Бирштейн в СССР в **1932 году**. Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие.
- **В 1938 году** деловые игры в СССР были запрещены.
- Возродились только в **1960-х гг.** (после того как появились первые деловые игры в США --1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие).

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти всегда добровольно, без принуждения.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

- * Хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.
- * Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность
- * Мотивационна по своей природе.
- * Многофункциональна.
- * Преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект.
- * Нивелирует значение конечного результата

Целью игровых технологий является решение ряда задач:

- * **дидактических** (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);
- * **развивающих** (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);
- * **воспитывающих** (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);
- * **социализирующих** (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).

Практически каждая игра рассчитана на реализацию не какой-нибудь одной, а нескольких педагогических целей.

ИГРА - условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков.

Наиболее значимые составляющие (компоненты) игры:

- * **деятельность** (важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности);
- * **развитие психических процессов** (формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер);
- * **условность** (признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта).

Деятельность в игре — не цель, а **средство**.

Занимательность - цель.

- В учебной деятельности **условность направлена на обучение**, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.
- **Участники**, действуя по игровым правилам, **вовлечены в процесс обучения**.
- **Итоги игры выступают в двойном плане** — как игровой и как учебно-познавательный результат.

Результативность педагогических игр зависит:

- от систематического их использования;
- от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями;

**В структуре игры как деятельности
можно выделить следующие элементы:**

- мотив;
- тема игры;
- сюжет игры;
- игровое действие;
- игровая роль;
- воображаемая ситуация;
- игровой материал.

1. Общая характеристика игры:

- ❖ • **для кого** (какой категории учащихся) предназначена ;
- ❖ • **цели**, которые предполагается достичь;
- ❖ • необходимые **условия** (длительность игры, место проведения, количество участников, необходимое оснащение и т. д.).

2. Описание игровой обстановки

- * • **характеристика организации**, избранной объектом игры;
- * • **описание проблемной ситуации** (одной или нескольких);
- * • **перечень ролей и инструкции для игроков** («должностные инструкции»);
- * • **правила игры**;
- * • **ход игры** (основные этапы, отводимое на них время, способы их организации).

3. Схема анализа результатов игры

- • **объекты анализа и оценивания** (ЗУН, взаимопомощь);
- • **методы анализа и оценивания** (самоанализ, самооценка, экспертный
 - **анализ и оценка**, оценка преподавателя);
- • **критерии оценивания** (оригинальность, быстрота, соответствие нормативным требованиям).

Примерная структура сценария деловой игры

Игра как средство моделирования профессиональной деятельности:

- * **позволяет моделировать** в учебном процессе **реалии профессиональной деятельности** во всей требуемой полноте психологических и социальных функций (тренажер, например, не может так воспроизвести социальный контекст);
- * **дает право на ошибку** при безопасности действий;
- * **позволяет получить навыки работы в** таких должностях, **по которым невозможно организовать практику** или стажировку (начальник цеха, директор фирмы) .

* **Достоинства игры**

*** Высокая сложность
конструирования, определяемая
двойственным характером игры**
(сочетанием реальных и игровых действий).

*** Невозможность универсализации
содержания и внутренней структуры
игр.**

*** Ограничения**

Обучающие игры: их функции, особенности, виды

* В настоящее время в зависимости от сферы применения **существуют различные модификации обучающих игр.**

В обучающих играх используется не только игровой метод как таковой.

В процессе игры можно применять:

- **групповую и индивидуальную работу;**
 - **совместное обсуждение;**
- **проводить тестирование и опрос;**
- **создавать ролевые ситуации.**

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр выделяют следующие **РАЗНОВИДНОСТИ** :

- *Деловые*
- *Имитационные*
- *Анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций*
 - *Сюжетно-ролевые*
 - *Инновационные*
- *Организационно-деятельностные.*

*

Деловая игра используется:

- * для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала;
- * развития творческих способностей;
- * формирования общеучебных умений
- * для усвоения учебного материала с различных позиций.

Цель – сформировать определенные навыки и умения обучающихся и их активном творческом процессе.

В процессе деловой игры:

- у ее участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы;
- она оказывает корректирующее влияние на психологию учащихся (лишена психологической напряженности);
- ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса.

- * ДИ решают следующие **педагогические задачи**:
- * **формирование** у обучаемых **целостного представления о профессиональной деятельности** и ее динамике;
- * **приобретение проблемно-профессионального опыта** и принятия индивидуальных и коллективных решений;
- * **развитие теоретического и практического мышления** в профессиональной сфере;
- * **формирование познавательной мотивации**, обеспечение условий **появления профессиональной мотивации**

Имитационные игры отличаются от деловой игры:

- * меньшим объемом;**
- * ограниченностью решаемых задач.**

Цель имитационных упражнений –

предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.

ПО ОСНОВНЫМ ЗАДАЧАМ	ПО МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ	ПО МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ
развлекательные - развивающие	настольные	военные
дидактические	павильонные	сказочные историко- этнографические
деловые	игры на местности	информационные
		интеллектуальные

*** Игровые формы обучения способствуют использованию различных способов мотивации:**

1. Мотивы общения.

2. Моральные мотивы.

3. Познавательные мотивы:

- * близкий результат;
- * команды или отдельные ученики изначально равны (результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера);
- * ситуация успеха;
- * состязательность;
- * всегда есть некое таинство - неполученный ответ (это активизирует мыслительную деятельность обучающегося, толкает на поиск)

*** Игровые мотивы и организация игр**

Проблему игровой деятельности разрабатывали:

* в отечественной педагогике и психологии :

К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн,
Д.П.Эльконин;

* за рубежом-- К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К.
Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. .

* Различные исследователи и мыслители зарубежья
«нагромождают» одну теорию игры на другую.

* ТЕОРИИ ИГРЫ

Особой известностью пользуется теория

К. Гросса :

сущность **игры** в том, что она служит **подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности**(в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности).

Основное достоинство этой теории---она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.

Основной недостаток- эта теория указывает лишь "смысл" игры, а не ее источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть.

*** ТЕОРИИ ИГРЫ**

*** В теории игры, сформулированной Г. Спенсером (который развил мысль Ф. Шиллера) :**

источник игры усматривается в избытке сил (избыточные силы, не израсходованные в жизни, в труде, находят себе выход в игре).

Но наличие запаса неизрасходованных сил не может объяснить направления, в котором они расходуются, того, почему они выливаются именно в игру, а не в какую-нибудь другую деятельность; к тому же играет и утомленный человек, переходя к игре как к отдыху.

*** ТЕОРИИ ИГРЫ**

- * Стремясь раскрыть мотивы игры, К. Бюлер выдвинул теорию функционального удовольствия (т. е. удовольствия от самого действия, независимо от результата) как основного мотива игры.
- * Наконец, фрейдистские теории игры видят в ней реализацию вытесненных из жизни желаний, поскольку в игре часто разыгрывается и переживается то, что не удастся реализовать в жизни. Адлеровское понимание игры исходит из того, что в игре проявляется неполноценность субъекта, бегущего от жизни, с которой он не в силах совладать.

* Л. С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что человек, играя, **создает себе мнимую ситуацию** вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

- * **Игры на каждый день с тинейджерами:**
организаторам развивающего досуга / авт.-сост. А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. Новосибирск, 2016.
- * **Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками:** Взрослые игры для детей: учеб.-метод, пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. М., 2021.
- * **Трайнев, В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании:** методология и практика / В.А. Трайнев. М., 2016.



● **Рекомендуемая литература**