ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО УСПЕШНОЙ АДАПТАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ...............................................................................................3

1. Авторы технологии..............................................................................4
2. Цели использования игровой технологии.........................................4
3. Принципы игровых технологий.........................................................5
4. Групповые нормы совместной игровой деятельно­сти.....................9
5. Виды педагогических игр.................................................................10
6. Функции игровых технологий..........................................................11
7. Характеристика структуры игровых технологий...........................12
8. Критерии эффективности реализации игровой технологии..........13

***Введение***

Игры — отличный способ организовать группу людей для совместных занятий, побудить человека к определенным действиям, повысить мотивацию и взглянуть на рутинный труд с новой стороны.

Игровые технологии в педагогике помогают представить образовательный процесс как развлекательное, интересное занятие, сохранив всю его пользу. Это неотъемлемая часть дошкольного, школьного и даже профессионального образования.

Игровые технологии обучения — это способы, методы и приемы, с помощью которых преподаватель (учитель):

\*задает ситуации, в которых должны оказаться ученики для получения знаний или практического полезного опыта;

\*формирует обстоятельства, побуждающие учеников к самостоятельному принятию решений — чтобы потом сделать выводы, проработать ошибки;

\*предлагает выбор — разные социальные роли и «маски», варианты решения задач, которые позволяют лучше узнать себя, проконтролировать свое поведение, эффективнее справиться со сложным делом;

\*создает среду для повышения мотивации с помощью активизации воображения, «духа соперничества», азарта, групповой деятельности.

***1.Авторы технологии***

Основоположник технологии - Ф. Шиллер. - американский философ-прагматик, психолог и педагог.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко) и др.

Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Использование игровых технологий в образовании способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

***2.Цели использования игровой технологии***

 Спектр целевых ориентаций:

• Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; при­менение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных уме­ний и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучеб­ных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

• Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование опре­деленных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, комму­никативности.

• Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений срав­нивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, учебной деятельности.

• Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адапта­ция к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Общими педагогическими целями включения в учебный про­цесс игровых технологий могут быть:

\*обзор темы, обсуждение которой уже было или еще предстоит;

\*решение проблемы,  определенных в ходе предшествующих учебных занятий;

\*выполнение заданий на практическое применение навыков, полученных в ходе предшествующих учебных занятий;

\*выполнение заданий на практическое применение навыков на определенных этапах учебного занятия.

Режим игрового взаимодействия требует соблюдения об­щих принципов, определяющих игровые технологии как самосто­ятельные методы моделирования. Каждый из перечисленных ниже принципов является стратегическим и методологическим прин­ципом организации и проведения игровых технологий, раскры­вается через комплекс принципов тактического и оперативного уровней, которые ярче и полнее всего реализуются в методах иг­рового обучения, так как они построены на групповом взаимо­действии.

***3.Принципы игровых технологий***

*Принцип эффекта*. Известно, что люди лучше усваивают даже сложную информацию в располагающей к этому обстановке. Они стремятся к выполнению упражнений, которые понятны, прият­ны и легко усваиваются. Поэтому создание творческой, психоло­гически комфортной обстановки, как уже отмечалось, является непременным требованием обучения. Эвристический оптимизм преподавателя, т.е. стремление к успеху через умение программи­ровать подсознание свое и обучаемых на успех, позволяет участ­никам игрового взаимодействия быстрее адаптироваться, чувство­вать себя частью группы, равноправным партнером.

*Принцип целеполагания.* Преподаватель должен уметь выстраи­вать иерархию целей всего обучения, целей на каждое игровое занятие, целей на каждую игру или тренинг и в каждый конкрет­ный период жизни группы. Цели должны относиться как к группе в целом, так и к отдельным ее участникам. Они могут трансфор­мироваться в зависимости от конкретного состава участников.

*Принцип обучающей направленности игрового моделирования* выражается в первую очередь в передаче и усвоении новых зна­ний, умений и навыков. Источниками этого комплекса компетент­ности выступают: преподаватель, ведущий игровое занятие; парт­неры по общению; разнообразные практические ситуации. Преимущество игровых технологий заключается в том, что обучаемые  не получают готовые знания, компетентность, а сами приходят к ней в своей активности.

  *Принцип упражнения.* Научно доказано, что люди запоминают что-либо гораздо лучше, если это связано с каким-нибудь видом физической или умственной активности. Поскольку интерактив­ные имитационные и деловые игры, анализ ситуаций, игровое проектирование неизменно требуют включенной активности, они ярко отражают важность упражнения для изучения процесса по­вторения. Коллективное обсуждение проблемы позволяет участ­никам игры с разных сторон рассмотреть обсуждаемый вопрос, убедить других в своей точке зрения, выслушать позицию партне­ров по команде, а затем и всех участников игрового комплекса, достичь планируемой цели.

*Принцип подготовленности* касается индивидуальной мотива­ции участников игрового обучения и их внутреннего желания сде­лать все возможное для принятия решения по проблеме или для разработки конструктивного проекта. Учебные игры должны быть сориентированы на участников, т. е. учитывать их познавательные и прагматические интересы, удобное для учебы время и подго­товленную пространственную среду («игровое поле»).

*Принцип равенства* включает в себя две составляющие: во-пер­вых, требование одинаковой частоты и интенсивности действий и высказываний своих суждений и мнений для всех участников; во-вторых, равное распределение ответственности за ход и ре­зультаты игрового взаимодействия между всеми членами группы. Причем имеет место так называемая «ответственная зависимость», т.е. ответственность за итоги игры в команде и в целом несут все (играющие и обучающие), отвечая как за свои персональные дей­ствия и поступки, так и за групповую работу в целом.

*Принцип личного проживания* позволяет участникам игр приоб­ретать знания, умения и навыки путем преодоления трудностей, эмоционального переживания различных ситуаций — проходя этап фрустрации, поиска и нахождения верных поведенческих и управ­ленческих решений. Полученные знания должны быть лично пе­режиты каждым участником, должны стать его личным опытом.

*Принцип ассоциаций* всегда был базовым для обучения: усвоение новых сведений в усло­виях обучения с помощью методов игрового моделирования ста­новится более эффективным, если оно базируется на уже имеющeйcя или вновь собранной информации. Человек двигается от «известного» к «неизвестному» простым способом. Новое знание «нанизывается» на старое или отталкивается от него, добавляется уже имеющимся знаниям и умениям.

*Принцип общения, группового взаимодействия*. Обучающая игра,  тренинг позволяют их участникам чувствовать себя приняты­ми в группу и активно принимающими других, а также пользо­ваться доверием и пониманием группы и не бояться самим дове­рять другим людям. В игре люди раскрепощаются, становятся бо­лее коммуникабельными, так как в игре все равны, здесь работа­ет механизм взаимопомощи, действует обратная связь, все это позволяет участникам узнать мнение других участников игры о себе, о своей манере или стиле общения. В групповом взаимодей­ствии оттачиваются коммуникативные умения, апробируется вы­бор стратегий взаимодействия и моделей общения, снимаются стереотипы.

*Принцип партнерства* побуждает каждого участника игрового моделирования к уважению своих vis-a-vis и тем самым к призна­нию равенства (одноуровневости) позиций в системе субъект- субъектных отношений с ними независимо от ролей, принятых в той или иной игре и разыгрываемых партнерами. Считается, что партнерский стиль общения является наиболее эффективным для игрового взаимодействия, поэтому педагог, работающий с игро­выми технологиями обучения, должен сам демонстрировать та­кой стиль и создавать соответствующую атмосферу уважительно­сти и взаимопонимания на «игровом поле».

*Принцип диагностики* предполагает, что преподаватель посто­янно изучает группу в целом (состояние, сплоченность, актив­ность и т.д.), каждого обучаемого (степень вовлеченности, эмо­циональное состояние, усталость и т.д.), рассматриваемую про­блему, ситуацию или задачи (насколько они адекватно понима­ются, какие варианты решений выдвинуты, как далеко группа продвинулась в поиске решения и т.д.). Это позволяет осуществ­лять необходимую коррекцию.

 *Принцип достижения ожидаемого результата.* Учебная игровая технология должна носить деловой характер, т.е. быть полезным инструментом для научения, приводить к образовательной резуль­тативности. Проведение игр на занятиях со студентами и особен­но в системе повышения квалификации и переподготовки специ­алистов только для того, чтобы «убить время» или вызвать эмоцио­нальный азарт, недопустимо. Каждая игра, упражнение, ситуация, тренинг должны быть направлены на достижение обучающих или организационно и личностно развивающих целей, на приобретение ценностного смысла, освоение знаний, умений и навыков профессионально­го, педагогического, управленческого, психологического харак­тера. Именно прагматический характер иг­рового обучения привлекает интерес аудитории. Следовательно, разумное сочетание преимуществ игры и полезной ин­формации позволяет сделать обучение с помощью технологий игрового моделирования интересным и целенаправленным.

***4.Групповые нормы совместной игровой деятельно­сти***

*Норма активности* предполагает активное и постоянное во­влечение участников в коллективную работу. В любой игре или тренинге каждый обучается и обучает других в той мере, в какой он проявляет собственную активность в осмыслении чувств, мыс­лей, поступков как своих, так других членов группы, участвует в групповых упражнениях, высказывает свое мнение.

*Норма доверительности* требует открытости и искренности уча­стников занятия в описании своих чувств, демонстрации поведе­ния и высказывании мыслей. Этот принцип обеспечивает обрат­ную связь от участников группы и готовность к ее принятию.

*Норма конфиденциальности* заключается в запрещении выно­сить за пределы группы и обсуждать вне группы все происходящее на игровом пространстве, события и всех участников. Такой за­прет обеспечивает доверительность и искренность общения, со­здает чувство безопасности, снижает уровень психологической за­щиты, повышает открытость членов обучаемой группы.

*Норма «здесь и сейчас»* позволяет сконцентрировать умствен­ные и эмоциональные усилия участников на анализе и осмысле­нии происходящих в группе явлений. Данная норма повышает эмо­циональную включенность участников в процесс обучения, спо­собствует психологической защите и объективизирует закономер­ности групповых явлений, повышает эффективность обратной связи и обучения в целом.

*Норма персонификации* также требует конкретизации выска­зываний, но не по отношению к пространству и времени, а по отношению к участникам событий. Согласно этой норме обучае­мым предлагается прямо обращаться к тем членам группы, о ко­торых говорится. Не допускаются безличные рассуждения и ссылки на «кого-то» или «некоторых». Эта норма повышает значимость высказываний участников обучения, реализует обратную связь, эмоционально ее окрашивая, превращает знания в личный опыт.

 *Норма обратной связи* рекомендует описывать свои чувства и чувства партнеров при предъявлении обратной связи. При этом снижается оценочность суждений, что ослабляет психологическую защиту участника обратной связи. Высказывания о своих состоя­ниях и эмоциях повышают степень доверительности, создают ус­ловия для более глубокого понимания процессов межличностно­го взаимодействия и для принятия решений.

***5.Виды педагогических игр***

\*по задействованным в ней «ресурсам» учеников — игры могут быть физическими, мыслительными, эмоционально-психологическими или комбинированными;

\*по типу педагогического процесса — учебные, коммуникативные, познавательные, репродуктивные;

\*по типажу и способу организации процесса — анкетирование и тестирование, соревнование и конкурс, театрализованное действо и игра-драматизация, праздник, тренинг;

\*по уровню строгости правил — с заранее установленными рамками, с условиями, определяемыми по ходу игры и импровизационные;

\*по построению процесса — сюжетные, ролевые, предметные, имитационные, деловые.

В играх может использоваться спортивный инвентарь, предметы, компьютерная техника или виртуальное пространство. Чаще всего строгие правила устанавливаются для физических и интеллектуальных форм. Свободный ход процесса присущ творческим типам — музыкальному, театральному, праздничному. Педагог определяет специфику и дополнительные условия игры, ориентируясь на особенности учеников (воспитанников) и изучаемый материал.

***6.Функции игровых технологий***

Игровые технологии выполняют следующие функции в образовательном процессе:
1.Развлекательная – данная функция является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.

1. Коммуникативная – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения.
2. Самореализация – игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.
3. Игротерапевтическая – направлена на преодоление ребенка разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами).
4. Диагностическая – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности.
5. Коррекционная – направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.

7.Межнациональная коммуникация – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).

 8.Социализация – процесс включения ребенка в общественные отношения, адаптация его к современному обществу посредством усвоения общечеловеческих норм.

Практически все игровые технологии имеют ряд основных черт:

-Наличие свободной развивающей деятельности, которая может быть выбрана ребенком по его желанию, с целью удовлетворения собственных образовательных потребностей.

-Творческий характер, который часто проявляется в импровизированной деятельности, в «поле творчества» учащихся.

-Положительный эмоциональный фон игровой деятельности, которая порождается весельем, чувством состязательности и конкуренции, открытием чего-то нового и т.д.

-Наличие правил – прямых или косвенных, которые отражают характер игры, ее содержание, логическую последовательность и т.д.

7***.Характеристика структуры игровых технологий***

Структура игровых технологий включает:

Целеполагание – постановка образовательной цели, ее научное и педагогическое обоснование.

Планирование – подбор методов, форм и средств достижения поставленной цели, определение этапов проведения технологии (планирование).

Реализация цели – достижение поставленной цели путем организации игр, упражнений и заданий, в соответствии с составленным планом.

Анализ полученных результатов.

Структура игры, которая используется педагогом в рамках игровой технологии, включает в себя:

-роли, распределяемые между участниками игры;

-Игровые действия, которые выполняются учащимися в соответствии с их ролями;

-игровые предметы;

-отношения, которые возникают между участниками игры;

-сюжет игры, либо та область действительности, которая воспроизводится в игре.
Результат использования игровых технологий

***8.Критерии эффективности реализации игровой технологии***

\*эвристичность в установлении различий и сходства в изучаемых предметах и явлениях,

\*нахождение общего, единичного, особенного;

\*не регламентированность в поиске и разрешении противоречий;

\*комфортность;

\*выразительность речи;

\*высокая творческая активность;

\*уровень сформированности ментального (умственного) опыта \*учащегося (в зависимости от цели технологии - это может быть \*коммуникативный, нравственный опыт и др.): высокий, выше среднего, средний, низкий.

       Игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

\*наличие собственной деятельности;

\*творчество;

\*общение;

\*власть;

\*самоопределение через ролевое экспериментирование;

\*самоопределение через различную деятельность.

Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.