

**It's more than a game. It's an
institution.**

**Thomas Hughes
(1822-1896)**



- Об обучающих играх известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Основы технологии игровых форм обучения

- В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности

- Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую и учебную. Все виды тесно взаимосвязаны.

- А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для школьников игра – сфера их социального творчества и самовыражения.

- Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем»



- Школа игры
такова, что в ней
ребенок – и
ученик, и учитель
одновременно.



Классификация игр.

- **I группа** – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.



- **II группа** – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

- **Интеллектуальные игры** типа «Счастливым случаем», «Что? Где? Когда?» и т.д. Данные игры – важная составная часть учебной и внеучебной работы познавательного характера.

- **Творческие сюжетно-ролевые игры** в обучении – не просто развлекательный прием, но и способ организации познавательного материала.

- **Игры путешествия.** Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

- **III группа игр**, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.



- **IV группа игр** – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач.

- **V группа игр, интеллектуальных игр –** игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревнованиях, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности и тренированности.

В работе по технологии игровых форм обучения используется разнообразный спектр средств обучения:

- Работа с учебником.
- Иллюстрации учебного пособия.
- Географические карты.
- Учебные картины.
- Учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки.
- Тексты художественных произведений.
- Творческие работы самих учащихся – рисунки, поделки, лепка, исторические миниатюры.

Организация учебно-познавательной деятельности учащихся.

- **Выбор игры.**
- Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.
- Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.
- Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Предложение игры детям.

Разбивка на команды,
группы,
распределение ролей
в игре.



Урок, проводимый в игровой форме, требует

- **определенных правил:**
- Предварительной подготовки. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли.
- Обязательные атрибуты игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
- Обязательна констатация результата игры.
- Компетентное жюри.
- Обязательны игровые моменты не обучающего характера для переключения внимания и снятия напряжения.

- Главное – уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.
- Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

