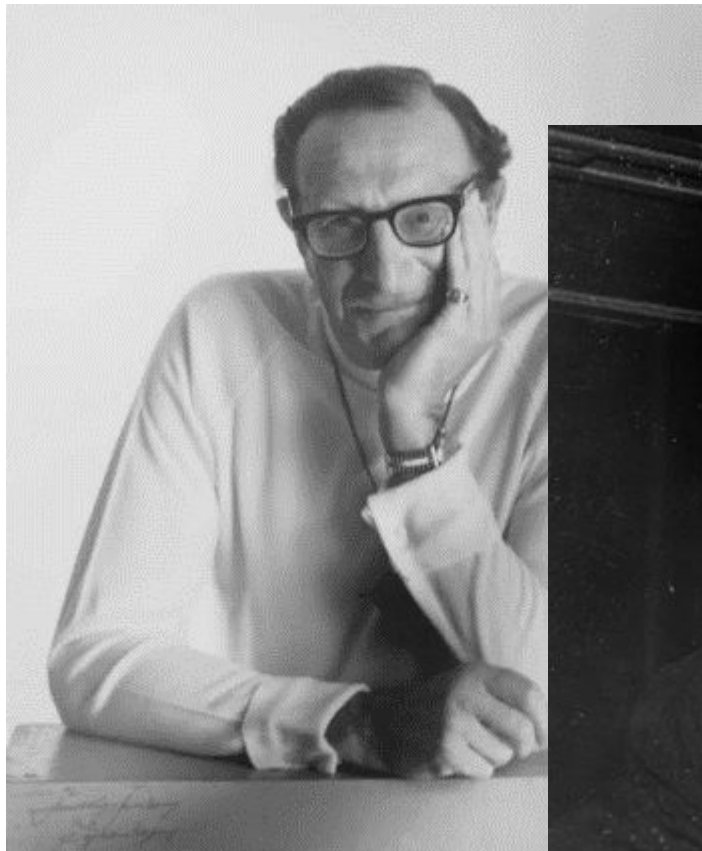


Игровая технология

Игровые технологии - обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Авторы игровой технологии

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З.Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, Н. Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков, Ю.С. Арутюнов, М.М. Бирштейн, Г.К. Селевко, В.Н. Бурков, А. Вербицкий, Б. Н. Герасимов и др.



Э. Берн



Жан-Поль Сартр



Г. Гадамер



Л.С. Выготский



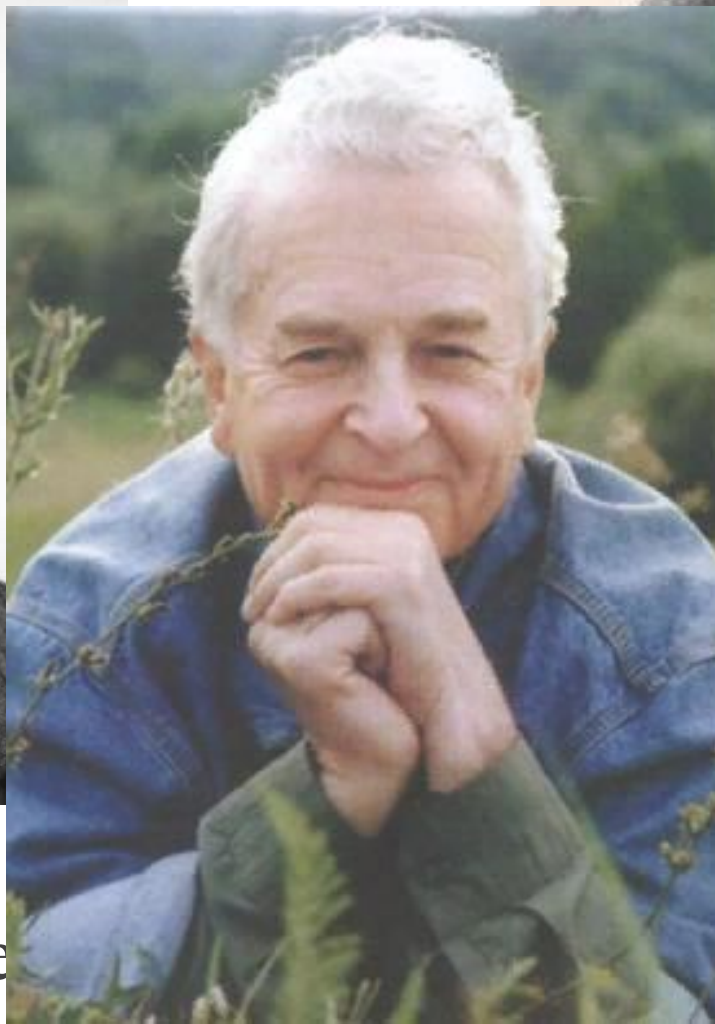
Д.Б. Эльконин



Н.Я. Михайленко



В.Д. Пономарев



С.А. Шмаков



С. А. Смирнов

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.

Признаки педагогических игр:

- четко поставленная цель обучения;
- игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций;
- деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе .

Основные направления реализации игровых приемов:

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

Условия использования игровых технологий на уроках:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Функции игровых технологий:

- правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

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 неременным 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 имеющейся или вновь собранной информации. Человек двигается от «известного» к «неизвестному» простым способом. Новое знание «нанализывается» 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. 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.*

Результат использования игровых технологий

Критериями эффективности реализации игровой

технологии являются:

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:

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.