

Д. В. Баженова

*Муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования*

«Центр детского творчества»,

г. Усть-Илимск

ИГРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ЭФФЕКТИВНОГО РЕШЕНИЯ АКТУАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Представленная статья посвящена игровой образовательной технологии, как наиболее эффективном средстве для создания положительной атмосферы в образовательном процессе. Игра не только снимает эмоциональное и физическое напряжение учащихся, но и настраивает на готовность приобретения личностных результатов в естественной ребенку форме.

Дополнительное образование детей ведущей задачей ставит развитие личности учащегося. Такое развитие происходит в первую очередь на занятии, но для этого необходимо вызвать у ребенка эмоциональный интерес, заинтересованность процессом обучения, желание учиться с увлечением.

К одной из образовательных технологий, позволяющей создать благоприятную обстановку и вызвать заинтересованность образовательным процессом, относится игровая технология (далее – Технология).

Учащиеся первых-вторых классов переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации к школе. Если раньше ребенок преимущественно играл, то в процессе обучения ему постоянно приходится сталкиваться с учебной деятельностью. Такой переход от игры к учебе продиктован взрослыми, а не происходит естественным путем. Поэтому используя в своей деятельности игру, педагог учит детей не так, как быстрее и удобней дать учебный материал, а как учащимся естественней и легче его принять.

Выбор Технологии как ведущей в дополнительном образовании при работе с учащимися начальной школы объясняется их психофизическим развитием и режимом занятий объединения. Как правило, занятия по дополнительным общеразвивающим программам проходят во второй половине дня, к этому времени у учащихся младших классов снижается уровень работоспособности, появляется вялость, рассеянность внимания, возрастает тревожность. В такой ситуации игра не только снимает эмоциональное и физическое напряжение, но и настраивает на готовность приобретения знаний, умений и навыков в естественной ребенку форме.

Использование Технологии на занятиях с младшими школьниками помогает решить ряд педагогических задач:

- развить умения учащихся свободно выражать свои чувства, предлагать собственные идеи, отстаивать свою точку зрения;
- научить работать в группе, обыгрывать повседневные жизненные ситуации, искать нестандартные решения;
- вовлекать каждого ребенка в работу, учитывая его интересы, склонности и уровень подготовки;
- дать возможность детям, испытывающим трудности в общении свободно проявлять себя в игровой деятельности, а значит и в учебной.

Особенности построения процесса обучения в условиях применения игровой технологии

Применение в образовательном процессе Технологии требует от педагога особого подхода, проявления педагогического мастерства, творчества, умения создавать эмоциональную атмосферу, в которой учащиеся смог бы самовыразиться, проявить свои творческие способности.

Игра для ребенка – эта та деятельность, где он полностью раскрепощается, показывает свои личностные качества, ведет себя неформально. Включаясь в игровую деятельность, учащиеся ожидают подобной ответной реакции и от педагога. Задача педагога при этом соблюсти

все правила и нормы образования – игровой интерес не должен вытеснять обучающий.

Для эффективного построения процесса обучения в условиях применения Технологии важна структурированная деятельность педагога. Игровое занятие последовательно планируется, ставятся образовательные цели и задачи, определяется количество участников, занятость каждого из них, форма подведения итогов. Каждая игровая ситуация состоит из этапов:

- подготовка;
- проведение;
- подведение итогов;
- анализ.

При реализации содержания дополнительных общеразвивающих программ важно параллельно с Технологией применение других образовательных технологий: групповая работа, интеллект-карта, информационно-коммуникационные, рефлексия.

Системность применения игровой технологии

При реализации дополнительных общеразвивающих программ Технология используется систематически.

Вводное занятие объединения начинается с коммуникативных игр, что помогает учащимся на первом занятии войти в процесс обучения в игровой форме. С этой же целью Технология применяется на организационном этапе практически каждого занятия.

Подвижные игры, игровые гимнастики активно используются на этапах физкультурных пауз. Познавательные игры с применением карточек и схем применяются при изучении нового материала. Дидактические игры необходимы в практической деятельности.

На этапе подведения итогов занятия, рефлексия учащихся проводится так же с применением игр.

Управляемость процесса обучения при использовании игровой технологии

Педагогическая игра от повседневных детских игр отличается четко поставленной целью обучения и соответствующими педагогическими задачами. Занятие с применением Технологии не должно нести только игровую функцию, а побуждать, направлять детей к учебной деятельности.

Педагогу в ситуации руководства объединением необходимо планировать занятие: ставить цели, организовывать взаимодействие учащихся и управлять учебной деятельностью так, чтобы переход игровой ситуации в учебную стал для ребенка ожидаемым действием.

Цель обучения на каждом занятии формируется из набора отдельных задач. Применяя на занятиях Технологию, педагог должен понимать, на решение какой образовательной задачи она направлена, какие результаты и в какой степени предлагается в итоге получить учащимся. При этом следует помнить, что управлять, направлять – не значит подавлять или навязывать. Наоборот, это значит максимально планировать процесс обучения, учитывая особенности учащихся.

Такая последовательная работа со стороны педагога, несомненно, приведет к положительным изменениям в становлении личности каждого учащегося.

Осуществление индивидуального и дифференцированного подходов в обучении при применении игровой технологии

Современное образование ориентировано на личность учащегося, его потребности и способности.

В образовательном процессе педагогу важно в первую очередь увидеть, понять ребенка – его самобытность, неповторимость, индивидуальность, а затем подобрать к нему подходящий стиль обучения.

Для этого необходимо выстраивать доверительные отношения «педагог – учащийся», планировать дополнительные занятия, учитывая особенности, настроение и характер каждого ребенка. Стремиться активизировать все группы учащихся, вовлекая в процесс обучения в игровой форме даже самых пассивных.

Адекватность использования игровой технологии в образовательном процессе

Технология соответствует психолого-физиологическим особенностям учащихся младшего школьного возраста. Именно игра является незаменимым видом деятельности, помогающим адаптироваться учащимся в новой для них среде.

Систематически применяемые игровые приемы на этапах занятия являются необходимыми элементами для решения познавательных и воспитательных задач.

Занятие посредством игры может стать для ребенка незабываемым путешествием в мир творчества, а обычные инструменты и материалы, применяемые повседневно – ожившими сказочными героями, с которыми так интересно и увлекательно учиться. Рядом с принцессой Кисточкой и мистером Карандашом даже самый неуверенный в себе учащийся станет успешным открывателем нового. А успех для ребенка – огромный шаг на пути познания.

Эффективность использования игровой технологии

Сохранность учащихся в объединениях за период работы составляла 95-98 %, при нормативной наполняемости объединения в разные годы 15-18 учащихся. Процент выполнения программ – 100 %.

Учитывая возрастную категорию учащихся, заявленная Технология является ведущей для программ художественной направленности и применяется на занятиях систематически.

Большая часть учащихся – это дошкольники и ученики первых классов, для которых занятие с применением Технологии вызывает в первую очередь игровой интерес, а затем, учебный. Такая увлеченность благоприятно сказывается и на результативности.

Уже с самых первых занятий у каждого ребенка есть возможность творчески проявить себя, участвуя в выставках и конкурсах различного уровня. Учащиеся становились победителями и призёрами (1-3 места) массовых мероприятий.

Международный уровень: конкурсы для детей и взрослых «Таланты среди нас» и «Мастерская талантов».

Федеральный уровень: конкурсы декоративно-прикладного творчества «Удивительный транспорт» и «Новогодние чудеса».

Муниципальный уровень: конкурсы-выставки «Ради жизни на Земле!», «Кладовая природы», «Я вижу мир по-своему», «Небо без границ»; выставка творческих работ «Ретабло – самые теплые слова» и др.

В конце каждого года обучения для учащихся и родителей (законных представителей) проводится социологическое исследование «Качество дополнительного образования. Социальный заказ на дополнительное образование», с целью изучения оценки качества дополнительного образования. Анализ результатов опроса свидетельствует об удовлетворенности учащихся и родителей (законных представителей) качеством преподавания в объединениях и востребованностью в новом учебном году. По направлению «Платные образовательные услуги» поступает запрос от родителей (законных представителей) на расширение перечня программ художественной направленности.

Периодически меняется экспозиция творческих работ в учебном кабинете. Авторы этих художественных произведений – учащиеся. Такие выставки позволяют заинтересовать детей в конечном результате своего труда, почувствовать гордость за качественно выполненную работу, стимулировать к дальнейшему совершенствованию своих навыков и умений.

Материально-техническое обеспечение процесса обучения в условиях применения образовательной технологии

Для системного применения Технологии на занятиях используется комплекс дидактических игр: словесные «Передай настроение», «Кто больше», «Пожелание», «Крокодил», «Сломанный телефон», создающие благоприятную эмоциональную атмосферу; предметные: «Апельсин в ладошках», «Собери пазл»; настольно-печатные: «Спаси принцессу», «Великолепное путешествие»,

ребусы, кроссворды, шарады, позволяющие провести расслабляющую паузу, поработать в команде.

Само занятие может быть выстроено в виде сюжетной игры. Занятие – игра: «В стране принцессы иголки», «Путешествие по планетам красок», квест «На помощь гному Мастерилкину».

На занятиях используется демонстрационный и раздаточный дидактический материал: схемы, интеллект-карты, карточки.

Литература:

1. Генике, Е. А. Активные методы обучения: новый подход [Текст]/ Е. А. Генике. – М.: Сентябрь, 2013. – 176 с.
2. Куприянов, Б. В. Воспитательная работа в школе: организация и методика [Текст]/ Б. В. Куприянов. – М.: Сентябрь, 2009. –160 с.
3. Кучеряева, Л. А. Проектирование и диагностика [Текст]/ Л. А. Кучеряева.– М.: Центр «Педагогический поиск», 2010. – 224 с.
4. Тартышная, М. А. Новые технологии воспитания в работе классного руководителя [Текст]/ М. А. Тартышная.– М.: Центр «Педагогический поиск», 2009. – 160 с.
5. Щуркова, Н. Е. Воспитание на уроке [Текст]/ Н. Е. Щуркова.– М.: Центр «Педагогический поиск», 2007. – 160 с.