

УЧАСТЬ, ИГРАЯ

Аннотация: в данной статье рассматривается необходимость использования игровых образовательных технологий в процессе обучения детей в общеобразовательных организациях. Автор полагает, что главным достоинством использования игровых технологий является высокая результативность учебно-воспитательного процесса.

Основная задача государственного стандарта второго поколения состоит в том, чтобы обеспечить ребенка качественным образованием начиная с первой ступени обучения. Образование, полученное в начальной школе, служит базой, фундаментом для последующего освоения знаний.

Несомненно, каждый современный учитель должен обладать достаточным опытом, багажом эффективных методик, педагогических приемов, а также мастерством применения современных образовательных технологий. Именно система совместной деятельности учащихся и учителя по проектированию, организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий участникам и является образовательной технологией.

Настоящий учитель всегда находится в постоянном поиске и развитии и всю свою трудовую жизнь является исследователем. Но как научить ребёнка не имеющего мотивации к обучению? Как заставить его думать и выполнять какие-либо задания без его желания?

Очевидно, что в XXI веке в условиях новых требований к начальному, основному и среднему общему образованию особенно актуально встаёт вопрос мотивации обучающихся, их заинтересованности и потребности в обучении. К тому же важным элементом в образовании является не подача готовых знаний на уроке, а побуждение учащихся к самостоятельному поиску, решению.

Поэтому необходимо создать такие условия, которые позволят повысить у детей интерес к учебе, научить осознавать, что осталось непонятным, а в конечном итоге научить учиться. И тогда ученик начнет получать радость от процесса самостоятельного познания и от результата своего учебного труда.

В настоящее время работать «по-старому» – несовременно, и становится необходимостью использование новых эффективных образовательных технологий. Фактически, методы и приёмы традиционного обучения дают уже ни те плоды, что раньше. Но разве, новое — это ни хорошо забытое старое? Разве, ни всё возвращается на круги своя? И может быть, нам стоит обернуться и посмотреть назад, на ту систему образования, которая вырастила из нас полноценных граждан нашей страны.

Сегодня, мы наблюдаем, что наши школьники абсолютно не мотивированы на обучение. Складывается такое ощущение, что детей ничего не интересует. Им неинтересно учиться. Почти каждый ребёнок, «высидевшая» урок, не может дождаться начала перемены, чтобы поскорее погрузиться в свои гаджеты и продолжить незаконченную игру. Ведь современная молодёжь абсолютно полностью поглощена компьютерными играми, в которых она пробует себя в разных ролях. Так чем и как заинтересовать наших детей в образовательном процессе?

Размышляя над участием детей в обучении и опираясь на собственный опыт, мы несомненно приходим к выводу, что одним из основных критериев современного образования должна являться игра, а именно применение игровых технологий. Тем более, что учитель свободен в выборе использования педагогических технологий.

Это и есть то новое, которым является хорошо забытое старое. Игровые технологии используются в обучении с незапамятных времён. В настоящее время они должны всё чаще применяться в сфере образования, и непосредственно в процессе обучения. Ведь игра, наряду с трудом и ученьем, является одним из основных видов деятельности человека, своеобразным феноменом нашего существования. Применение именно игровых технологий

позволит ученикам научиться сравнивать и ассоциировать, задумываться над проблемными ситуациями и предлагать выход из них.

Конечно, кто-то отметит, что игра – это ведущая деятельность детей дошкольного возраста. Но если применение данной технологии «работает» и со школьным возрастом, то почему бы и нет. И совсем неважно в каком классе мы это используем, в первом, пятом или девятом.

Д.Б. Эльконин выделил следующие функции игровой деятельности:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения.

Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная. [8]

Наличие большого количества функций предполагает объективную необходимость включения игр и элементов игровой деятельности в учебный и внеучебный процессы. В настоящее время даже появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом обучения и воспитания детей. Тем более, что игры бывают разными как по предметной области, так и по характеру педагогического процесса: обучающими, познавательными, развивающими, тренировочными, контролирующими, обобщающими, творческими, воспитательными, коммуникативными, продуктивными и репродуктивными и т.д. [7, с.94]

Использование игровых технологий занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций на определенных этапах урока, будь то знакомство с новым материалом, повторение или систематизация изученного. Данные технологии тренируют и развивают память и внимание, стимулируют умственную деятельность, помогают обучающимся выработать речевые умения и навыки, развивать познавательный интерес к тому или иному предмету. [6]

Помимо всего прочего применение игровых технологий способствует преодолению пассивности детей на уроке. В игре, в той или иной роли, участвует каждый ученик класса. Если у доски работает несколько учащихся, то все остальные исполняют роли контролёра, судьи, учителя и т.д. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким 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.

Если же это командная игра, то здесь каждый ученик заинтересован в лучшем результате своей команды. Он проявляет стремление быстрее и успешнее справиться с заданием. Всё это помогает школьникам нести ответственность за весь коллектив.

Несомненно, включение в развивающий процесс игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся незаметно для себя приобретают определенные знания, умения, навыки. Ребёнку предоставляется возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала.

Использование данной формы обучения позволяет решить такие задачи как: осуществление более свободного, психологически раскрепощённого контроля знаний; отсутствие болезненной реакции учащихся на неудачные ответы; осуществление более деликатного и дифференцированного подхода к учащимся в обучении.

Применяя игровые технологии в учебно – воспитательном процессе, мы даёт детям больше самостоятельности. Благодаря мотивации учеников на обучение их работа становится более активной. Учитель является ведущим игры, который смотрит на работу каждого ученика и всего класса со стороны, наблюдая и анализируя учебный процесс. Он регулирует ее ход, контролирует соблюдение правил и выполняет роль арбитра при возникновении спорных ситуаций. Авторитет наставника должен быть непререкаем. [5, с.37]

При использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма, творчества и мастерства педагога.

В настоящее время идёт поиск новых технологий воспитания и обучения, целью которых должно стать создание условий для максимального раскрытия интеллектуального потенциала каждого конкретного ребёнка. Реформа общеобразовательной школы нацеливает на использование всех возможностей для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Этому достойно может послужить именно игра - важнейшая и неотъемлемая часть учения, досуга, культуры в целом. Сегодня есть потребность сделать игру союзником школы в развитии и образовании учащихся всех возрастов.

Список литературы

1. Анисеева Н.П. Воспитание игрой. [Текст] / Анисеева Н.П. - М., 1987.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. [Текст] / Берн Э. - М., 1988.
3. Газман О.С. и др. В школу - с игрой. [Текст] / Газман О.С. - М., 1991.
4. Минкин Е.М. От игры к знаниям. [Текст] / Минкин Е.М. - М., 1983.
5. Озеркова И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания [Текст] // Школьные технологии. Озеркова И.А. – 2000. - №1
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: [Текст] Учеб. пособие / Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. - М.6: МПУ, Рос.пед.агентство, 1996. -269с.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: [Текст] Учебное пособие. / Селевко Г.К. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.

8. Эльконин Д. Б. Психология игры. [Текст] / Эльконин Д. Б. - М.: Книга по Требованию, 2013. - 228 с.