

# Понятия и значения игровых технологий в образовательном процессе.

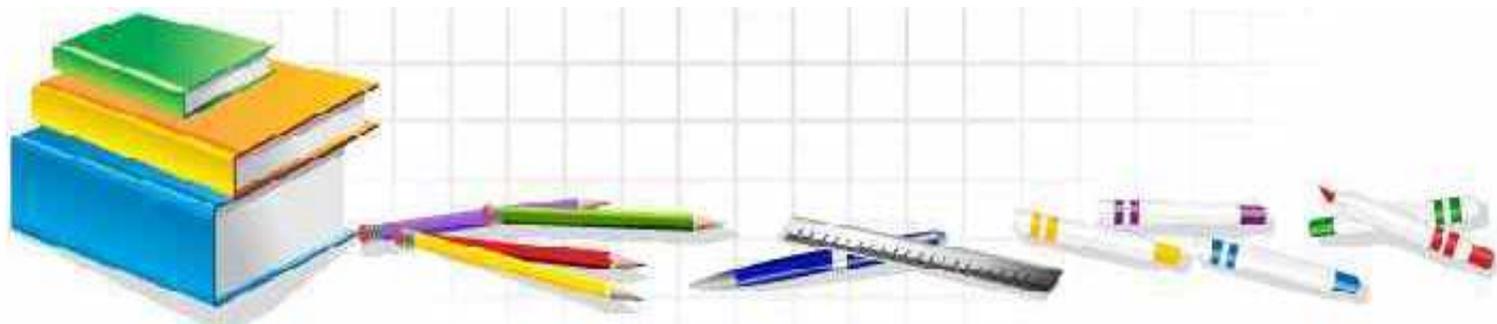


**Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве**

**Современная наука использует термин «технология» в таких сочетаниях, как «технология обучения образовательного процесса, лечения, управления»**

**Такое трактование термина позволяет сделать следующие выводы:**

- ▶ **термин пришел в педагогику из технических наук;**
- ▶ **технология – это способ преобразования чего-либо;**
- ▶ **технология предусматривает последовательность в действиях.**



- ▶ **Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников»**
- ▶ **В словаре понятий и терминов по образованию и педагогике определяются критерии педагогической технологии, включающие основные характеристики и показатели, по которым оценивается педагогическая деятельность. Это результативность (обеспечение поставленной цели), воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).**



**Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.**

**Ученые выделяют пять видов образовательных технологий:**

- ▶ **задачные,**
- ▶ **игровые,**
- ▶ **компьютерные,**
- ▶ **диалоговые,**
- ▶ **тренинговые технологии.**



**Наибольший интерес, в нашем исследовании, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.**

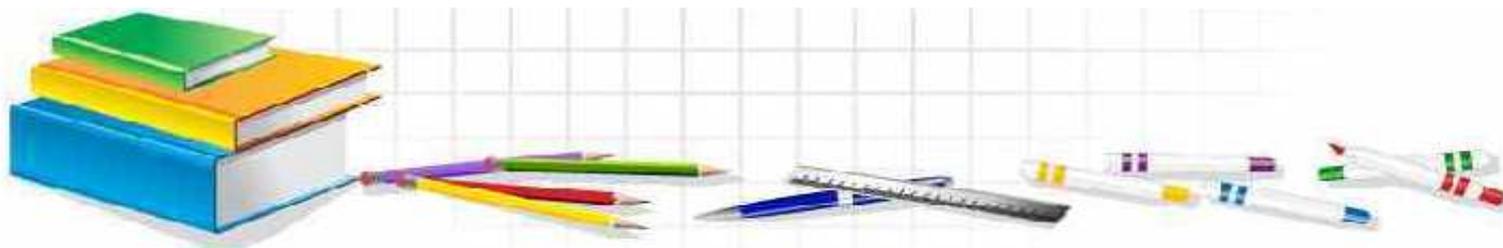


«Игра – это огромное светлое  
окно, через которое в духовный  
мир ребенка вливается  
живительный поток  
представлений, понятий об  
окружающем мире. Игра – это  
искра, зажигающая огонек  
пытливости и  
любопытности.»

**В.А. Сухомлинский**



Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.*



*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.**

**Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе зависит от соблюдения ряда условий:**

- Игры, используемые в рамках технологии, должны в полной мере соответствовать учебным и воспитательным целям урока.**
- Количество игр во время урока должно быть умеренное.**

**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 средства игры,**
- ▶ в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;**
- ▶ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.**

**Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр**

**В зависимости от использования игровых технологий выделяют следующие виды уроков:**

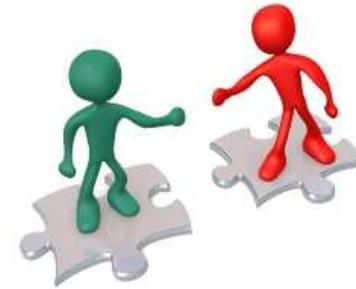
- ▶ Уроки, с использованием разнообразных игровых заданий (КВН, конкурсы, соревнования и т.д.).
- ▶ Уроки, с использованием игровых упражнений и заданий.
- ▶ Уроки, с использованием игры лишь на определенном этапе урока (например, применение игры для знакомства с новым учебным материалом).

**В настоящее время игровые технологии занимают одно из важных мест в педагогическом процессе. Это связано с тем, что они способствуют повышению эффективности воспитательного воздействия на ребенка, развитию у него познавательных интересов и общей активизации деятельности учащихся.**



## **Значение игровых технологий в образовательном процессе заключается в том, что они направлены на:**

- ▶ **Тренировку памяти;**
- ▶ **Выработку речевых умений и навыков;**
- ▶ **Стимулирование умственной деятельности;**
- ▶ **Развитие внимания и познавательного интереса к учебному предмету;**
- ▶ **Преодоление пассивности учащихся в процессе учебного занятия;**
- ▶ **Развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими;**



**Результативность применения игровых технологий в образовании во многом зависит от систематичности использования технологии, ее целенаправленности и сочетаемости с учебной программой.**

## Функции игровых технологий

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

## Функции игровых технологий

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

# 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.**

**В современных образовательных организациях использование игровых технологий весьма актуально и востребовано. Это связано с тем, что игра положительно сказывается на активизации учебного процесса.**



## **Наиболее рационально внедрение игровых технологий в образовательный процесс, в следующих случаях:**

- ▶ **Внедрение игровой технологии как самостоятельной для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины.**
- ▶ **В качестве элемента в рамках более обширной и глубокой образовательной технологии.**
- ▶ **В качестве самостоятельного урока или его конкретной части (введение, закрепление, контроль и т.д.).**
- ▶ **В качестве внеклассной или внеурочной деятельности (например, в виде игры «Зарница»).**

**Таким образом, современные игровые технологии включают в себя обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.**

## *Технологическая схема деловой игры:*

### *Подготовка к игре:*

- ▶ общее описание игры
- ▶ содержание инструктажа
- ▶ подготовка материального обеспечения

### *Ввод в игру:*

- ▶ постановка проблемы, целей
- ▶ условия, задачи, инструктаж
- ▶ регламент, правила
- ▶ распределение ролей, выбор лидера
- ▶ формирование групп

### *Погружение в игру:*

- ▶ учащиеся получают игровое задание
- ▶ *Изучение и системный анализ ситуации или проблемы, групповая работа над заданием:*
- ▶ анализ задания, проведение диагностики
- ▶ работа с источниками
- ▶ мозговой штурм
- ▶ работа с игротехником

### ***Игровой процесс:***

- ▶ поиск или выработка вариантов решений
- ▶ прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий, рассматриваемых решений и конкретных действий
- ▶ выработка коллективного решения в ходе дискуссии
- ▶ обоснование проекта, его визуализация на плакатах
- ▶ расчеты и заполнение документов.

### ***Межгрупповая дискуссия:***

- ▶ выступления групп
- ▶ защита результатов
- ▶ работа экспертов

### ***Анализ и обобщение:***

- ▶ оценивание решений, проектов
- ▶ знакомство с разными стратегиями, определение их эффективности и конкурентоспособности
- ▶ подсчет баллов, штрафных и поощрительных очков
- ▶ выявление лучших команд, игроков, проектов
- ▶ выводы и обобщения
- ▶ личностная, интеллектуальная, коммуникативная, кооперативная

## *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: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.**

**Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет обучающемуся быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Это способствует углубленному пониманию внутренних закономерностей изучаемого объекта и процесса, позволяет увидеть результаты собственных действий, понять и проанализировать допущенные ошибки, в том числе и те, которые были сделаны другими участниками игрового взаимодействия.**