Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

Старогородковская средняя общеобразовательная школа

Игровая технология

подготовила учитель курса ОБЖ

МБОУ Старогородковской СОШ

Блескина Ольга Викторовна

п. Старый городок

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Введение.

2. Теоретические основы игровой технологии.

3. Актуальность технологии.

4. Понятие игровой технологии.

5. Функции игровых технологий.

6. Виды и классификации игр

7. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.

8. Требования к играм в образовании.

9. Эффективность игровой технологии

10. Выводы.

11. Используемая литература.

**Введение**

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу учащихся. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

В современной педагогике и психологии всё большее внимание уделяется развивающему и обучающему аспекту игры, её коммуникативной и познавательной стороне.

Игровая ситуация в педагогике – это один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Со временем она трансформируется из учебной деятельности в общественно-полезную и профессиональную. Она оставляет отпечаток на процессе развития и формирования ребенка, позволяя охватить и запомнить больший объем информации.

**Теоретическое обоснование.**

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия.

Р.К. Миньяр-Белоручев раскрывает понятие игры с точки зрения методики следующим образом: «Игра - один из рефлексов саморазвития человека, выражающийся в моделировании тех или иных видов его деятельности».

Асᴨекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И.Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

В ᴨерестроечный ᴨериод произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В.Петрусинский, П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров, С.А.Шмаков, М.В.Кларин, А.С.Прутченков и др.).

Л.С.Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. «...уже давно обнаружено, - пишет Л.С.Выготский, - что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они [игры] организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

... В игре усилие ребёнка всегда ограничиваются и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как непременное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений». [[1]](#footnote-1)

Выдающийся педагог А.С. Макаренко говорил, что игра обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности, так как «хорошая игра» обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное или духовное), доставляет радость (радость творчества, радость победы или радость эстетическую) и налагает ответственность на ее участников [14, c. 81].

**Актуальность**

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Практическая значимость связана с воспроизводимостью технологического процесса игровой педагогической технологии, которая позволяет широко использовать ее материалы в решении проблем личностно-ориентированного обучения школьников. Структура игровых занятий, могут быть использованы в условиях применения дидактических модулей игровой технологии в урочной и внеурочной деятельности.

**Понятие игровой технологии.**

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
* творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
  + эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
  + наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Рассматривая понятие игры как средства обучения можно сделать следующие выводы:

1) игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

4) игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;

5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Изучение сущности педагогических игр позволяет выделить следующие образовательные **цели,** достигаемые с помощью игровых методов:

1) стимулирование мотивации и интереса к процессу обучения;

2) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме;

3) развитие навыков и умений взаимодействия, коммуникации, принятия решений;

4) саморазвитие или развитие благодаря другим участникам.

**Функции игровых технологий**

Игровые технологии в процессе образования можно классифицировать так же и по функциональным особенностям.

**Эмоциогенная функция**: игра меняет эмоциональное состояние, поднимает настроение, пробуждает интерес. Это и удовольствие, и чувство гордости от достигнутых результатов, чувство страха перед неизведанным. Игра – это особый способ вовлечения учащихся в творческую деятельность.

**Диагностическая функция**: обладая предсказательностью, игра раскрывает личностные качества ребенка. В игре участник демонстрирует максимальные способности (физическую силу, интеллект, творческие способности). При внимательном наблюдении можно многое узнать об игроках по их поведению.

**Релаксационная функция**: в процессе игры снимается физическое и интеллектуальное напряжение, восстанавливаются силы и душевное равновесие.

**Компенсаторная функция**: в игре человек получает то, чего ему не хватает в реальности. Взрослый человек «пробует» и «переживает» свои неиспользованные возможности. Ребенок же «примеряет»еще не доступные возможности. Некоторые действия и переживания в будущем могут стать доступны, а какие-то остаются недоступными навсегда. Например, девочка в игре пробует мужскую роль, а мальчик – женскую.

**Коммуникативная функция**: игра, будучи более широким фактором общения, чем речь, вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений и выводит его на подлинное сотрудничество.

**Функция самореализации**: игра позволяет участнику самореализовываться, так как является уникальным средством для применения и проверки накопленного опыта.

**Социокультурная функция**: игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

**Терапевтическая функция**: практика показывает, что интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие. В психотерапии применяют игры для решения жизненных проблем. Для коррекции нравственных взаимоотношений, для преодоления трудностей в общении с окружающими, в обучении и поведении ребенка применяют игровую терапию.

**Виды и классификации игр.**

Для того чтобы правильно применять игровые технологии на уроках, прежде всего, следует изучить классификации игр.

Для начала нам необходимо дифференцировать просто игру от педагогической игры. Педагогическая игра имеет четко поставленную цель, она тщательно продумана, структурирована и ее результат спрогнозирован.

Существуют различные критерии классификаций педагогических игр.

Классификация по виду деятельности:

активные физические, т. е. двигательные, подвижные; умственные (или интеллектуальные);

связанные с трудовой деятельностью; социальные (имитирующие общественные отношения);

психологические (моделирующие разного рода психологических ситуации).

Классификация по характеру педагогического процесса, ради которого применяются игры:

обучающие, обобщающие, контролирующие, игры с элементами воспитания и дидактики;

познавательные, развивающие, воспитывающие;

творческие, с элементами диагностики, воспроизведения и др.

Классификация по методике преподавания: сюжетные, деловые, постановочные, ролевые.

Классификация по среде или окружению, в котором применяются игры: уличные, комнатные, компьютерные, настольные.

Классификация по аналогии школьных предметов:

физика, химия, биология;

лингвистическая, литературная, музыкальная, историческая;

производственно-трудовая, спортивная, физкультурная и т. д.

Классификация по возрастному критерию:

дошкольный возраст (5-7лет);

младшие школьники (7-10 лет);

старшие школьники (11-16 лет)

В процессе обучения и воспитания игры классифицируются в зависимости от поставленных целей, которых педагог стремиться достичь в результате игровой деятельности.

**Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.**

К.Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог реющий человек, пробует свои силы и еще войти по сложности её явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни, в игре же ребенок, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями. Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм ...

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;

- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;

- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;

- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;

- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;

- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;

- творчество;

- общение;

- власть;

- потребность в ином;

- самоопределение через ролевое экспериментирование;

- самоопределение через пробы деятельностей.

**Требования к играм в образовании.**

1. Должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.

3. Возможность действия для каждого ученика.

4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) учёт возрастных особенностей;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве её средства;

- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Эффективность игровой технологии.**

Основными достижениями в применении данной технологии являются:

• дидактические: расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;

• воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

• развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности;

• социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

**Применение игровой технологии на уроках ОБЖ.**

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект и познавательную активность ребенка на уроках ОБЖ.

I группа – предметные игры, как манипуляции с предметами.

На уроках ОБЖ изучение правил дорожного движения может происходить в игровой форме с использованием дорожных знаков, регулировочного жезла, светофора..

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

В сюжетной игре учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог. На уроках ОБЖ могут быть использованы интеллектуальные игры: «Счастливый случай», «Что? Где? Когда? », «Спасатели», «Путешествие», они способствуют углублению, закреплению учебного материала.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, так называемые – дидактические.

Дидактические игры составлены по принципу самообучения, то есть так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. К ним относятся развивающие игры – кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады и т. д. Дидактические игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности ученика, воспитывают познавательную активность.

IV группа игр – строительные, трудовые, поисковые, конструкторские, спасательные.

Часто на уроке ОБЖ используется деловая игра. Примером таких игр являются игры-путешествия. Они, как и сюжетные игры, способствуют углублению, закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязи изучаемых ситуаций. 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 – интеллектуальные игры – игры-упражнения, игры-тренинги.

Они основаны на соревновании и поэтому ярко показывают школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную и творческую активность.

**Выводы**

Применение игровых технологий на уроках в школе является одним из наиболее эффективных методов обучения.

В основе любого игрового упражнения лежит игровая деятельность, чьё психологическое значение в жизни ребенка и подростка невозможно недооценить. Чувство равенства, возникающее в ходе выполнения игрового задания, расковывает учащихся, способствует их быстрому и продуктивному вовлечению в учебную деятельность. Игры универсальны, т.к. их применение возможно на каждом этапе обучения в соответствии с психологическими особенностями, потребностями и интересами учащихся.

Кроме того, по объему дидактических задач, решаемых на уроках игровые технологии превосходят большинство прочих методов обучения. Творческая составляющая игр формирует у учащихся способность к нестандарному решению поставленных задач, а наглядные результаты выполнения подобных заданий позволяют ученикам провести анализ собственных знаний, умений и навыков.

Игра играет важную роль в социализации ребенка и формировании коллектива. В игре ученик вынужден постоянно взаимодействовать с партнёром, что приводит к принятию социальных норм, функций и ролей.

Игровые задания часто вовсе не воспринимаются учащимися как учебные, хотя по своей сути являются таковыми. Это связано с тем, что процесс обучения зачастую не ассоциируется у учеников с процедурным удовольствием. Таким образом, игровые технологии в непринужденной форме развивают, воспитывают и обучают учащихся, расширяют их кругозор.

**Используемая литература**

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. - Москва, 1987. 96с.
2. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - Москва: «Смысл», «Эксмо», 2004.-512с.
3. Макаренко А.С. Игра. Соч. - Москва, 1957. Т.IV.-459с.
4. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. - Москва, 1998. - 156 с.
5. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т. 1. / Г. К. Селевко. - Москва: НИИ школьных технологий, 2006. - 366 с.
6. Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры / С.А. Шмаков. - Москва: Новая школа, 2004. - 75 с.
7. Эльконин Д.Б Психологические игры. - Москва: Владос, 1999 г. - 360 с
8. <http://igra.effective-it.ru>
9. http://lektsiopedia.org/lek-15418.html
10. http://osyka.ru/igrovaya
11. http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=584549#
12. http://www.coolreferat.com
13. http://xn--d1aigtgr.xn--p1ai/?p=1238

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991, с. 31-42. [↑](#footnote-ref-1)