

# **«Игровые технологии как способ компетентностного подхода»**

*Игра - путь детей к познанию мира, в котором  
они живут и который призваны изменить".*

*Максим Горький.*

# Что же такое игра...

- Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок. (Л.С. Выготский)
- Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев)
- Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. (Д.Н. Узнадзе)
- Человеческая культура возникла и разворачивается в игре, как игра» (Й. Хейзинг)

# Происхождение игры

Попытки разгадать «тайну» происхождения игры предпринимались учеными разных научных направлений на протяжении не одной сотни лет. Проблема игры, по одной из концепций, возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного, социально-экономического и культурного развития общества. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, к примеру, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал.

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными правилами и направлены на достижение определенной цели. Прежде всего следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

Игра – это вид деятельности в условиях определенных ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Актуальность игры в учебном процессе в настоящее время повышается, во - первых, в связи с доступностью различных источников познания, нарастанием объема разнообразной информации, поставляемой телевидением, видео, интернетом, во-вторых, все более масштабным использованием средствами массой информации игровых технологий. Каждая недельная телевизионная программа предлагает до 10-15 видов разнообразных игр. Таким образом, школьник непроизвольно втягивается в игровое действие, пассивно поглощая информацию.

По данным социологов, наибольший интерес среди телевизионных программ для большинства россиян: 59% - вызывают новости; 40% - художественные фильмы; 34% - развлекательные передачи; 25% - телесериалы; 20% - спортивные программы; 19% - телеигры и ток-шоу; 17% - передачи о природе.

Важной задачей образования становится развитие у учащихся интереса к самостоятельному отбору информации и ее активному использованию. Это достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, продемонстрировать знания и умения.

**Педагогическая игра**, в отличие от игр вообще, обладает существенными признаками – четко поставленной **целью** обучения и соответствующим ей педагогическим **результатом**, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.

**Игровая деятельность** выполняет такие **функции**:

- **Развлекательную** – основную функцию игры – удовольствие учащихся от самого процесса деятельности;
- **Коммуникативную** - игра позволяет учащимся войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;

- **Самореализации** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;
- **Терапевтическую** - игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих у учащегося в общении и учении;
- **Диагностическую** – игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащихся, такие как: интеллектуальные, творческие, эмоциональные.



- **Коррекции** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;
- **Межнациональной коммуникации** – игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;
- **Социализации** – с помощью игры происходит включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

Игровые технологии обладают потенциалом преодоления односторонности интеллектуального развития, использования современной школой только вербальных средств коммуникации, рациональных методов обучения.

Применение в учебном процессе игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной.

Решение этой задачи реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование ключевых компетентностей учащихся.**

*Компетентность – применение полученных знаний на практике.*

- **Способность** (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт.
- **Способность** эффективно действовать за пределами ситуаций и тем, изучаемых в учебном процессе.
- **Умение** действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

## Какие же *компетенции* формируются у учащихся в ходе игры?

Проанализировать ситуацию и выявить проблему -  
(*готовность делать осознанный выбор*);

Выполнить задание по инструкции –  
(*технологическая*);

Извлечь информацию из различных источников –  
(*готовность к самообразованию*);

Структурировать имеющуюся информацию –  
(*информационная*);

Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения  
– (*коммуникативная*);

Использование ресурсов других людей –  
(*социальная*)

Игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует навыки, развивает воображение и интуицию.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

*Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:*

- **Игровой задачи** - дидактическая цель ставится в виде *игровой задачи*;
- **Правил игры** - учебная деятельность подчиняется *правилам игры*;
- **Средств** - учебный материал используется в качестве *средства*;
- **Элементов соревнования** - дидактическая задача переводится в игровую за счет *элемента соревнования*;
- **Игровых результатов** - успешность выполнения заданий связывается с *игровым результатом*.

## **Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются следующие игры:**

- **Деловые;**
- **Организационно - деятельностные;**
- **Ролевые;**
- **Инновационные игры;**
- **Дидактические.**

# Классификация дидактических игр

*По дидактическим целям* – обучающие, контролирующие, обобщающие.

*По длительности* – мини-игры, полные игры.

*По степени организации игры* – жесткие, свободные.

*По количеству участников* – коллективные, групповые, индивидуальные.

*По форме организации* – игра-путешествие, игра-соревнование, игра-сказка, турнир, ролевые игры, игры с сюжетом и т.д.



## Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

### *Первый этап – подготовка:*

1. Разработка сценария;
2. План игры;
3. Общее описание;
4. Содержание инструктажа;
5. Подготовка материального обеспечения.

## ***Второй этап – проведение игры:***

1. Постановка проблемы;
2. Условия;
3. Правила;
4. Регламент;
5. Распределение ролей;
6. Формирование групп;
7. Консультации.

## ***Групповая работа над заданием:***

Работа с источником; тренинг; мозговой штурм.

## *Межгрупповая дискуссия:*

Выступление групп; представление результатов;  
работа экспертов.

## *Третий этап – анализ и обобщение:*

1. Вывод из игры;
2. Рефлексия игры;
3. Оценка и самооценка работы;
4. Выводы и обобщения.

# Преимущества игровых технологий.

Игровые технологии позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс;

осуществлять межпредметные связи;

интеграцию учебных дисциплин;

меняется мотивация обучения;

сокращение времени накопления опыта.

## **Рекомендации по разработке и использованию дидактических игр:**

1. Достичь цели - получения определенного результата в процессе обучения и воспитания.
2. В игре должны преобладать элементы занимательности и соревнования.
3. Необходимо обеспечить широкую, но сильную творческую и мыслительную деятельность учащихся.
4. Атрибуты игры должны быть красивыми, яркими.
5. Правила - простые и понятны всем.
6. Во время игры – порядок и дисциплина.

7. Игру проводить в быстром темпе, чтобы каждый мог участвовать в игре.
8. Учитель - активный участник игры. Умело регулирует ход игры
9. Подведение итогов.
10. Призы.
11. Лучшее признание успеха игры – желание учащихся ее повторить.



***Спасибо  
за  
внимание.***