Игровые методы обучения в педагогической практике (Автор: Гончарова О.С., ГБОУ Школа № 2107)

В процессе обучения детей разных возрастных категорий перед педагогами часто встает проблема формирования мотивации у учащихся к обучению. Довольно часто возникают ситуации, когда традиционные методы обучения не способствуют включению учащихся в учебную деятельность и формированию у них познавательного интереса. Особенно остро эта проблема проявляется в преподавании различных дисциплин подросткам. В начальной школе сама методика проведения уроков предполагает использование различных видов игр: песен, загадок, стихов. В подростковом же возрасте интерес к данным формам работы пропадает, и выбор приемов формирования положительного интереса к учебе становится более сложным.

Практика преподавания русского языка в средней школе показывает, что использование традиционных методов не обеспечивает успешного решения коммуникативных и воспитательных задач. Необходимо прилагать достаточное количество усилий для преодоления традиционного уклона на изучение грамматики и уделение большего внимания вопросам развития речевой деятельности обучающихся. Стоит отметить, что формально-грамматический характер преподавания русского языка в школе противоречит психологическим закономерностям обучения речи. Уроки, как правило, нацелены на усвоение грамматических знаний, а не на развитие навыков и умений в различных видах речевой деятельности, не содержат в себе компонентов, которые способны вызвать активизацию речемыслительной деятельности учащихся. Низкий уровень мотивации учащихся к изучению русского языка в школе приводит к низкому уровню грамотности учащихся.

Современные требования государства, которые оно предъявляет к педагогическому процессу и учащимся, предполагают изменение взгляда на русский язык, предполагается рассматривать его не как застывшую статическую структуру, а как динамический механизм, обращенный к действительности и тесно связанный с жизнью носителя языка. Именно поэтому в настоящий момент особую важность приобретают проблемы развития, обогащения средств обучения и воспитания. Особенно актуальным являются поиски в области применения средств, которые способны воздействовать на процесс преподавания в целом и позволяют внести в него творческий дух и положительные эмоции. Таким средством, на наш взгляд, может по праву считаться игра.

Игры считаются одним из величайших изобретений людей, многие из которых имеют богатый воспитательный потенциал, являются сосредоточением накопленного поколениями опыта, каналом передачи духовных ценностей. На протяжении всей истории развития человечества данный феномен приковывал к себе внимание многих ученых. Игра изучалась в различных аспектах: философском, социологическом, психологическом, педагогическом и т. д. Многие исследователи игры – от Платона до Шиллера и Канта, от Коменского до Берна и Хейзинги – подчеркивали её универсальные возможности в нравственном и эстетическом воспитании, формировании коллективистских черт личности, выработки характера и воли, становлении познавательных интересов, в интеллектуальном, сенсорном, эмоциональном и физическом развитии, развитии воображения и творческого мышления [7, с. 32].

Разработкой теории игры, её методологических основ, выяснением её социальной природы и значением в развитии ребенка в отечественной педагогике занимались многие учёные: Н. П. Аникеева, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. А. Смирнов, Н. А. Терентьева, Д. Б. Эльконин и многие другие. По мнению Д. Б. Эльконина, человеческая игра представляет собой такой «вид деятельности, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно, утилитарной деятельности» [11, c. 25]. В «Большой советской энциклопедии» под игрой понимается «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [1, с. 58]. П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров полагают, что игра – «специально организованная деятельность, в которой игроки, добровольно включаясь, следуя общей игровой задаче, исходя из одинаковых начальных условий, действуя идентичными средствами, соблюдая одни и те же правила, добиваются определенных результатов, по которым оценивается личный или общий успех» [цит. по 8, с. 94].

В методике преподавания игра рассматривается несколько иначе. Г. К. Селевко рассматривает игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [9]. М. Ф. Стронин рассматривает игру как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками — эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия» [10, с. 89].

В настоящее время игровые технологии представляют собой огромный интерес для педагогов. Существуют различные классификации игр, определение термина «игра», однако сейчас в науке определены лишь связи между игрой и человеческой культурой, выявлено значение, которое игра оказывает на развитие человека на различных этапах обучения, эмпирическим путём выявлена биологическая природа игры и её обусловленность психологическими и социальными факторами. На современном этапе игровые технологии остаются «инновационными» в система российского образования. Существуют различные взгляды на использование игры в образовательном процессе: некоторые педагоги, отрицая опыт отечественных учёных, провозглашают игру «панацей», опираются на опыт западных педагогов и в соответствии с полученным опытом обучают детей. Другие педагоги и вовсе не воспринимают игру, не относят ее к самостоятельному направлению в педагогике, либо соглашаются с такими её формами, которые к игре не имеют отношения. Возрастание интереса в настоящее время связано, с одной стороны, с развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализируя феномен игры, Д. Б. Эльконин выделяет главные структурные единицы игры:

- роли, которые берут на себя играющие;

- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

- правила игры, которым играющие подчиняются [11, c. 157].

Как и любой другой деятельности, игре присущи определенные черты. С. А. Шмаков выделяет следующие черты игр:

- игра представляет собой свободную развивающую деятельность, которая предпринимается по желанию человека, ради получения удовольствия от процесса игры, а не только от результата («процедурное удовольствие»);

- творческий, импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [цит. по 6, с. 143].

Некоторые исследователи игры, например, Ю. М. Лотман, Д. Э. Эльконин, С. Л. Рубинштейн, приписывают игре амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, – это подлинные чувства. Условность игры помогает мобилизовать и активизировать способности человека, способствует реализации обучающегося своего творческого потенциала, толкает его на поиски новых, еще неосвоенных способов решения игровых проблем, соблюдая при этом предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [2, c. 25].

Игра – это мощный стимул для овладения различными навыками и умения, один из эффективных приемов в арсенале преподавателей, который помогает учителю превратить сложный процесс в интересное и увлекательное занятие для обучающихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует у школьников умение работать в коллективе. Все это определяет функции игры. Г. К. Селевко выделяют следующие функции игры:

1. прежде всего, игра имеет социокультурное значение. Игра способствует социализации ребенка, становлению личности, усвоению знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу в целом или определенной группе людей [9, с. 127].

2. Функция межнациональной коммуникации реализуется в игре возможностью моделировать различные жизненные ситуации, искать выход из них, а также возможностью проявления разнообразных эмоций в восприятии всего существующего в жизни [9, с. 128].

3. Коммуникативная функция игры помогает учащимся погрузиться в ситуацию общения, приняв на себя определенную роль [9, с. 129].

4. Диагностическая функция. Так как в игре ребенок старается проявить свои физические, интеллектуальные и творческие способности, игра позволяет предсказать поведение и реакцию ребенка в реальной ситуации [9, с. 129].

5. Психотерапевтическая функция или функция коррекции в игре заключается в воздействии на сознание человека с отклонениями – страх, неврозы, девиантное поведение [9, с. 129].

6. Развлекательная функция игры связана с созданием определенной атмосферы, проявлением фантазии, реализацией творческого начала человека [9, с. 128].

7. Обучающая функция связана с развитием памяти, внимания, восприятия информации [9, с. 129].

8. Кроме того, игра выполняет воспитательную функцию – внимательное отношение к собеседнику [9, с. 129].

Феноменом игры интересовались ученые на протяжении многих лет. В связи с этим в научной литературе существует большое количество классификации. Рассмотрим некоторые из них.

Г. К. Селевко выделяет следующие группы игр:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

- по характеру психологического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, воспитывающие, развивающие, продуктивные, коммуникативные [9, с. 186].

Т. Н. Копытина, исходя из методов, целей и особенностей игры, выделяет следующие их разновидности:

- имитационные игры используются в профессиональном обучении для формирования определенных производственных навыков;

- сюжетно-ролевые игры, в основе которых лежит определенная жизненная ситуация. Игра в данном случае напоминает театральную постановку, где каждый участник придерживается определенной роли. Данный вид игры творческий и особое место в ней занимает разработка сценария и подготовка участников игры;

- инновационные игры направлены на получение знаний с использование новейших педагогических и информационных технологий;

- организационно-деятельностные игры, в которых акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. В данном случае большое внимание уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы [4].

Е. И. Добринская и Э. В. Соколов предлагают систематизировать игры следующим образом:

- по содержательному признаку: военные, спортивные, художественные, политические, экономические;

- по составу и количеству игроков: одиночные, парные и групповые;

- по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют: физические, интеллектуальные, состязательные, творческие [3, с. 14].

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология может использоваться в нескольких случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения какого-либо понятия, темы или раздела учебной дисциплины;

- как элемент более обширной технологии;

- в качестве технологии занятие или его фрагмента (закрепления, контроля, упражнения, введения или объяснения);

- как одна их технологий внеклассной работы [6, c. 145].

Понятие «игровой технологии» включает в себя довольно широкую группу приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр в целом педагогическая игра обладает одним существенным признаком – имеет чёткую цель обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровая форма занятий создается на уроках посредством игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования к учебной деятельности. В рамках уроков реализация игровые приёмы и ситуации происходит по следующим направлениям:

- вначале перед учениками ставится дидактическая цель в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- в качестве средств игры используется учебный материал;

- в игру вводится элемент соревнования, который помогает перевести дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом [5] .

В случае использования игровых технологий на уроке педагогу необходимо соблюдать несколько условий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

- доступность игры для учащихся определенной возрастной группы;

- умеренность в использовании игр на уроках.

Использование игрового начала не ново для педагогики. Дидактическая игра в широком смысле слова активно используется в дошкольном образовании, в последние годы все шире применяются различные деловые игры для обучения и повышения квалификации взрослых людей. Поэтому педагогик все чаще задумываются над использованием игры при обучении детей русскому языку. Крайне важно, как уже отмечалось ранее, сменить направление преподавания русского языка – уйти от теоретического обучения к практическому. На наш взгляд, педагогическую игру можно активно использовать в организации и проведении практической работы при усвоении русского языка. Игровые ситуации являются необходимым условием имитации естественного общения, в рамках которого ученики могут применить полученные знания.

Основываясь на практическом опыте преподавания русского языка с использование игровых технологий, нами были разработаны несколько групп игровых методов, способствующих закреплению и совершенствованию навыков и умений грамотной речи и письма:

1. игры для отработки навыков произношения:

- разминки в начале или в конце урока;

- составление текста и его озвучивание;

- озвучивание отдельных слов;

- чтение новостных статей;

2. лексико-фразеологические игры:

- образование фразеологизмов/пословиц из представленных слов;

- объяснение значений слов;

- подбор синонимов/антонимов;

- образование грамматических форм слов (склонение существительных/спряжение глаголов);

- акростих;

3. задания на отработку орфографических и пунктуационных норм:

- кроссворд;

- ребусы;

- чайнворды;

Таким образом, игра представляет собой исторически обусловленный, естественный вид деятельности. С помощью игры можно воспроизвести накопленный опыт предыдущих поколений и обогатить социальный и познавательный опыт нынешних поколений, освоить нормы и правила поведения посредством добровольного принятия игровой роли. Игра является одним из способов освоения мира человеком и отношений в нем, способствует самоутверждению человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. Игра активно используется в качестве метода обучения в педагогическом процессе. Существуют различные определения и классификации игр, каждая из них по своему уникальна и выполняет различные функции. Хорошо подобранный вид игры помогает не только преподнести ребенку новые знания, но и закрепить их. Например, в рамках обучения школьников русскому языку нами используются различные игровые технологии с целью формирования и развития орфоэпических навыков, лексико-грамматических навыков, навыков правильного письма.

Список использованной литературы

1. Большая советская энциклопедия / Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Энциклопедия, 1974. – 631 с.
2. Вавилова Л. Н. Методические рекомендации / Л. Н. Вавилова, Т. С. Кузина. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.
3. Добринская Е.И. Свободное время и развитие личности / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. – СПб.: Знание РСФСР, 1983. – 32 с.
4. Копытина Т. Н. Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.pws-conf.ru/nauchnaya/lss-2007/360-edagogicheskoe-soprovojdenie-socializacii-lichnosti/8024-obuchayuschie-igry-ih-funkcii-osobennosti-i-osnovnye-vidy.html
5. Кукушин В. С. Педагогика начального образования / В. С. Кукушин, А. В. Болдырева-Вариксина. – М.: ИКЦ «Март», 2005. – 592 с.
6. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Международной научной конференции. Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
7. Надолинская Т. В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. 2014 - № 4. – С. 31-36.
8. Недоспасова В. А. Растем играя: средний и старший дошкольный возраст. – М.: Просвещение, 2002. – 94 с.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
10. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы). – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.