**Материалы об обобщении и распространении опыта**

**воспитателя Оспанова Самата Каниевича**

**Обобщение педагогического опыта**

**Тема: Игровые технологии на занятиях**

**План:**

1. **Вступление: игра как метод обучения**
2. **Классификация, особенности, виды игровых технологий**
3. **Применение игровых технологий на занятиях преподавателей цикла**
4. **Практическая часть**

Игру как метод обучения, передачи опыта старших по­колений младшим люди использовали с древности. Широ­кое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Не вызывает сомнения, что игровая форма проведения занятий: проверка и закрепление теоретических знаний, а также формирование необходимых знаний и навыков повышает интерес учащихся к изучаемому предмету, создает определенный эмоциональный настрой, делает обучение более активным и эффективным по сравнению с традиционными методами и формами учебного процесса.

В современном образовании, 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**

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 целью обучения и соответствующим ей педагогическим ре­зультатом, 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.

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.

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 первую очередь следует разделить игры по виду де­ятельности на:**

физические (двигательные)

интеллектуаль­ные (умственные)

трудовые

социальные

психологические

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр**:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обоб­щающие

б) познавательные, воспитательные, развивающие

в) репродуктивные, продуктивные, творческие

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

**По характеру игровой методики выделяют типы**:

предметные

сюжетные

ролевые

деловые

ими­тационные

игры-драматизации.

**По предметной области выделяются игры** по всем дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значи­тельной степени **определяет игровая среда,** **различают игры:**

с предметами и без предметов

настольные

комнатные

уличные

на местности

компьютерные

применение ТСО

с различными средствами передвижения

**Спектр целевых ориентации:**

♦ **Дидактические**: расширение кругозора, познаватель­ная деятельность; применение ЗУН в практической дея­тельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще­учебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

♦ **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих устано­вок; 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.

Способность включаться в игру не связана с возрас­том человека, но в каждом возрасте игра имеет свои осо­бенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в кото­рых основным содержанием является предметная дея­тельность, к играм, отражающим отношения между людь­ми, и, наконец, к играм, вкоторых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) осо­бая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей де­ятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

***Особенности игровых технологий***

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своим ведущими видами деятельности (младший школьный возраст — учебная деятельность, средний — обще­ственно полезная, старший школьный возраст — учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а про­должают включать ее в процесс.

В подростковом возрасте наблюдается обострение по­требности в создании своего собственного мира, в стремлении квзрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обще­ством, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

***Виды игр:***

**Деловая игра** используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модифи­кации деловых игр: имитационные, операционные, роле­вые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

**Имитационные игры.** На занятиях имитируется дея­тельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (ка­бинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процес­сов и объектов.

**Операционные игры.** Они помогают отрабатывать вы­полнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделиру­ется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

**Ролевые игры. В** этих играх отрабатываются так­тика поведения, действий, выполнение функций и обязан­ностей конкретного лица. Для проведения игр с исполне­нием роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, меж­ду учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

**Деловой театр. В** нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь опыт, знания, навы­ки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — на­учить подростка ориентироваться в различных обстоятель­ствах, давать объективную оценку своему поведению, учи­тывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятель­ность, не прибегая к формальным атрибутам власти, при­казу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанно­сти действующих лиц, их задачи.

**Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «ис­полнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором испытыва-ется умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

***Технология деловой игры состоит из следующих этапов.***

**Этап подготовки***.* Подготовка деловой игры начина­ется с **разработки сценария** — условного отображения си­туации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц.

Далее идет **ввод** в **игру,** ориентация участников и эк­спертов. Определен режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и вы­бора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информа­ция. При необходимости ученики обращаются к ведуще­му и экспертам за консультацией. Допускаются предвари­тельные контакты между участниками игры. Но правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность нарушать этику поведения.

***Этап проведения*** — процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участни­ков, если они уходят от главной цели игры. В зависимос­ти от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап подготовки** | Разработка игры | — разработка сценария  — план деловой игры  — общее описание игры  — содержание инструктажа  — подготовка материального обеспечения |
|  | Ввод в игру | — постановка проблемы, целей |
|  |  | — условия, инструктаж  — регламент, правила  — распределение ролей  — формирование групп  — консультации |
|  |  | **о** |
| **Этап проведения** | Групповая работа над заданием | — работа с источниками  — тренинг  — мозговой штурм  — работа с игротехником |
|  | Межгрупповая дискуссия | — выступления групп  — защита результатов  — правила дискуссии  — работа экспертов |
|  |  | ***О*** |
| **Этап анализа** | и обобщения | — вывод из игры  — анализ, рефлексия  — оценка и самооценка работы  — выводы и обобщения  — рекомендации |

**Положительное в применении игровых технологий**:

♦ как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;

♦ происходит подготовка к профессиональной дея­тельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся, учатся применять свои знания;

♦ послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;

♦ достигаются комплексные педагогические цели: по­знавательные, воспитательные, развивающие. Познаватель­ная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся **с** диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профес­сиональные функции на личном примере.

Воспитательная функция: в процессе проведения игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении кол­лективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая эффективность: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на по­ставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение уча­ствовать в дискуссии и эффективно общаться.

**Отрицательные моменты в проведении игр**: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умени­ем проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и акте­ром (обладать актерскими данными) и режиссером в те­чение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры тре­буют много времени и порой специального изменения рас­писания занятий.

Можно сделать следующие выводы.

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, разверну­той во времени и пространстве.

2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со ученика­ми, а также реакцию других преподавателей, которая мо­жет быть неадекватной.

3. В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у учеников культуру дискуссии.

4. Структурные компоненты деловой игры (ДИ) долж­ны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тре­нажером, ни азартной игрой.

5. Игра должна строиться на принципах саморегули­рования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ДИ.

6. Режим работы учеников в процессе ДИ не уклады­вается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого производ­ственного процесса.

7. В вузе наиболее приемлемы компактные ДИ, рассчи­танные на 4 часа практических занятий. Их лучше прово­дить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая их эмоциональный заряд.

Игра стимулирует творческую деятельность учащихся, позволяет установить более тесный контакт с одноклассниками, помогает лучше узнать друг друга, развивает коммуникабельность, учит сопереживанию, вызывает дух соревнования, желание победить. Именно в такой ситуации, даже пассивный ребенок может проявить совершенно с неожиданной стороны, раскрыть свои способности. Такая форма проведения занятий содействует полноценному выявлению разносторонних способностей учащихся, развитию фантазии, умению контролировать и выражать свои мысли, стимулировать познавательную активность.

В качестве примера к вышесказанному хочу рассказать о применении игровых технологий на занятиях социально-экономических дисциплин.

**1.Головоломка «Найди слово», их всего 13, все слова касаются нашей темы.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **у** | **п** | **р** | **м** | **о** | **д** | **о** | **л** | **о** | **г** |
| **н** | **ж** | **а** | **е** | **т** | **х** | **н** | **д** | **я** | **и** |
| **е** | **н** | **и** | **е** | **т** | **е** | **к** | **е** | **я** | **т** |
| **а** | **д** | **и** | **д** | **у** | **р** | **о** | **ь** | **л** | **е** |
| **к** | **т** | **и** | **к** | **а** | **т** | **р** | **н** | **о** | **с** |
| **л** | **и** | **в** | **а** | **р** | **п** | **е** | **н** | **ь** | **т** |
| **о** | **е** | **п** | **п** | **р** | **о** | **ц** | **и** | **н** | **а** |
| **п** | **р** | **о** | **д** | **с** | **с** | **е** | **в** | **г** | **р** |
| **в** | **а** | **д** | **е** | **б** | **а** | **р** | **ы** | **в** | **г** |
| **а** | **т** | **е** | **л** | **ь** | **т** | **ё** | **д** | **о** | **и** |

Зашифрованы слова: упражнение, метод, технология, урок, деятельность, дидактика, правило, процесс, тренинг, преподаватель, дебатёр, вывод, игра.

**Заключение.**

Чтобы активизировать мыслительную деятельность учеников, необходимо решить одновременно три задачи: выбрать форму работы на уроке, способную заинтересовать каждого ученика, определив ему посильную часть общей проблемы; снять у слабого страх перед плохой оценкой при неверном ответе, «раскрепостить» процесс мышления.

В связи с новыми требованиями современного образования нужны новые педагогические технологии и главная задача: обучение и воспитание человека нового поколения, с активной жизненной позицией, который должен быть востребован в современном Казахстане и одним из таких технологий было и остается игровая технология.