

Игровые технологии как вид педагогических технологий

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Прежде всего, выясним, что такое технология в целом:

- В толковом словаре технология определяется как совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве;

- По Шепелю В.М. технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния [21].

- Лихачев говорит о педагогической технологии как о совокупности психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; что она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса [10].

- Педагогическая технология по Беспалько В.П. - это содержательная техника реализации учебного процесса [2].

- Волков И.П. видит педагогическую технологию как описание процесса достижения планируемых результатов обучения [4].

- Академик, член-корреспондент Российской академии образования Монахов В.М. понимает под педагогической технологией продуманную во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя [11].

Анализ приведенных выше определений показывает, что многие исследователи идентично трактуют сущность понятия педагогической технологии. Отличие между ними состоит лишь в том, насколько широко раскрывается данное понятие. В данном исследовании предпочтение отдается определению педагогических технологий Б.Т.Лихачева.

Определившись с понятием педагогической технологии, хотелось бы узнать ее структуру.

В учебнике педагогики под ред. Пидкасистого П.И. находим, что в структуру педагогической технологии входят:

- организация учебного процесса;
- методы и формы учебной деятельности учащихся;
- деятельность учителя по управлению процессом усвоения материала;
- диагностика учебного процесса [12].

Как и любая технология, педагогическая технология представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Педагогическую технологию можно представить следующей формулой:

ПТ = цели + задачи + содержание + методы (приемы, средства) + формы обучения [3].

Существенной составляющей педагогических технологий являются методы обучения - способы упорядоченной взаимосвязанной деятельности преподавателя и учащихся. В педагогической литературе нет единого мнения относительно роли и определения понятия "метод обучения". Так, Бабанский Ю.К. считает, что "методом обучения называют способ упорядоченной взаимосвязанной деятельности преподавателя и обучаемых, направленной на решение задач образования"[1]. Ильина Т.А. понимает под методом обучения "способ организации познавательной деятельности учащихся"[8].

В истории дидактики сложились различные классификации методов обучения, мы приведем классификацию по источнику получения знаний:

1. словесные;

2. наглядные:

- демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм, моделей;

- использование технических средств;

- просмотр кино- и телепрограмм.

3. практические:

- практические задания;

- тренинги;

- деловые игры;

- анализ и решение конфликтных ситуаций и т.д.

В метод обучения игра превращается при условиях:

- наполнения технологии определенным содержанием;

- придания содержанию дидактического смысла;

- наличия мотивации обучаемых;

- установления дидактических связей с другими методами обучения [5].

Согласно классификации Г.К.Селевко, педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу различаются на:

1. Игровые.

2. Догматические, репродуктивные.

3. Объяснительно-иллюстративные.

4. Развивающее обучение.

5. Проблемные, поисковые.

6. Программированное обучение.

7. Диалогические.

8. Творческие.

9. Саморазвивающее обучение.

10. Информационные (компьютерные) [18,с.44].

М. Новик, выделяет неимитационные и имитационные и формы (виды) занятия.

Характерной чертой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связей между преподавателем и обучаемыми.

Отличительной чертой имитационных занятий является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности). Особенность имитационных методов - разделение их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым.

М.Новик указывает на их высокий эффект при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения [13,с.97].

Прутченков А.С. определил игровую технологию как определенную последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности [16].

Исходя из данных выше определений и классификаций, мы можем сделать вывод, что игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Таким образом, педагогическая технология, доминирующим методом обучения в которой является игра, есть игровая технология.

1.2 Структура игры

Таким образом, понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Давайте выясним, как определяют игру известные педагоги, психологи, писатели различных лет.

А.М. Горький писал, что игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

По мнению Эльконина Д.Б., человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности [22, с.25].

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.

Существует множество подходов к определению игры. В отечественной науке наиболее общее и полное определение понятию, на наш взгляд, дал известный ученый С.Л.Рубинштейн: «Игра человека- порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры - способность, отражая преобразовывать действительность» [17,с.387].

Структура организации игры. Игра - это яркий и эмоциональный праздник. В организации игры все должно быть продумано до мелочей.

I. Выбор игры. Учитель должен выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Выбор игровых технологий в практике работы педагогического коллектива продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением - одна из основных видов деятельности человека. Игра используется в качестве:

1. самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. как элемент более обширной технологии;
3. в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
4. как технологии внеклассной работы [20].

Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения.

Однако чтобы использовать игровые технологии на уроке педагогу необходимо знать, уметь подобрать педагогическую игру. В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем. Рассмотрим несколько классификаций педагогических игр и выберем одну, наиболее приемлемую в данном исследовании.

При рассмотрении классификаций, предложенных различными исследователями игр, чаще всего разделяют по месту и времени их проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);
- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные) [22, с. 56].

В учебной практике же выделяют дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые игры. К этим играм применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого - создать условия для саморазвития личности учащихся.

Е. А. Крюкова подразделяет учебные игры на ситуационные, ролевые и деловые. Объединяют все эти игры, подчеркивает автор, то, что они личностно ориентированы. Выигрывает та личность, которая была более оригинальна, сумела представить себя в новой роли, убедила большинство в правоте своих воззрений [9, с.150].

Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (КВН).

В данной работе также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры, ее возьмем как основную:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры - паузы.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые [20].

Источником возникновения и внедрения подобных приведенным и других игр является наличие и возможность функционирования их:

- в технологии одного отдельно взятого занятия;
- в структуре ряда занятий по одной, отдельно взятой теме;
- в структуре всего курса дисциплины.

Игры, как элемент системы занятий существуют в определенных условиях, которые воздействуют на них и они в свою очередь активно воздействуют на условия, в которых действуют, также они активно взаимодействуют с традиционными методами проведения занятий. При этом система развивается, расширяются её границы.

II. Подготовка игры.

1) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения [19].

Рассмотрим основные требования к игре и условиям её проведения. А.Деркач выделяет следующие требования:

- Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности учеников-характер, темперамент.
- Требования социально-психологического характера подразумевают создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально - психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность

взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

- Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход.

Участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д.[6].

III. Введение в игру.

1) Предложение игры детям.

Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в : « Название игры» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра:». Этого достаточно.

2) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры.

Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решит, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше[20].

IV. Ход игры.

1) Начало игры.

Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это "в руках" организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями "Ускоряем темп!", "Долгая пауза!":

2) Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры [20].

При организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как

утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру [7].

V. Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников).

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

- 1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;
- 2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;
- 3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее [18].

VI. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [20].

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм [15, с.124].

Однако, не смотря на все тщательность разработки и подготовки учителя к урокам с использованием игровых технологий, все же существуют следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

- во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени (особенно у учителей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;

- во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;

- в-третьих, после проведения игр (и это особенно касается младших и средних классов) бывает трудно восстановить дисциплину в классе, на что жалуются учителя, к которым приходят дети на следующий урок;

- в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.

В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д. [6].

Проделанный анализ позволяет сделать следующие выводы:

- игра должна включаться в том или ином виде в каждое занятие по информатике;
- использование игры на занятиях - обязательное средство создания ситуации общения;
- выбор игры зависит от того, каких результатов хочет добиться педагог;
- проведение игр на занятиях по информатике позволяет реализовать воспитательные цели обучения. Одна из задач учителя - научить культуре игры и культуре поведения вообще;
- разработка и внедрение игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения на разных этапах обучения информатике;
- игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.

Таким образом, игровые технологии, на уроках технологии имеют ряд преимуществ, которые более подробно описаны выше.

1.3 Развитие творческой активности школьников в процессе реализации игровой педагогической технологии

Главной задачей системы образования становится развитие личности, её творческой индивидуальности, развитие и реализация сущностных сил ребёнка. Однако в работах многих педагогов и психологов (Р. М. Грановская, Ю.С. Крижанская и др.) отмечается, что в существующей сегодня системе образования недостаточно уделяется внимание целому пласту человеческого опыта - опыта творческой деятельности.

Н.В. Уварина утверждает, что особенно негативно такая тенденция в образовании отражается на детях младшего школьного возраста. Создавая у них репродуктивную направленность в обучении, можно потерять будущего творца, ведь такое обучение, отмечает автор, формирует скорее потребителя, беспомощного в творческом плане, столкнувшись с новыми условиями или обстоятельствами, он оказывается недееспособным.

Необходимо отметить, что существует противоречие между резервом имеющихся теоретических и методических возможностей и недостаточностью использования этих возможностей как средств активизации и эффективности развития потенциала младших школьников.

Несмотря на разработку отдельных аспектов данной проблемы ещё недостаточно изучен педагогический аспект творческой активности учеников начальной школы, связанный с технологическим подходом в организации учебно-воспитательного процесса.

В образовании эта область остаётся мало разработанной и находится в стадии становления. Поэтому педагогические технологии образования как область теории и практики нуждаются в значительной разработке, и сам термин - в уточнении дефиниции. Разрешение проблемы активности личности в обучении как ведущего фактора достижения целей обучения, общего развития личности требует принципиального осмысления важнейших элементов обучения (содержания, форм, методов). Стратегическим направлением активизации обучения является не увеличение объёма передаваемой информации, не усиление и увеличение числа контрольных

мероприятий, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включение в него учащегося на уровне творческой активности.

Школьный возраст - благоприятный и значимый период для выявления и развития творческого потенциала личности, так как в этом возрасте закладываются основы творческой и образовательной траектории, психологическая база продуктивной деятельности, формируется комплекс ценностей, качеств, способностей, потребностей личности, лежащих в основе её творческого отношения к деятельности. Поэтому развивать заложенную в каждом ребёнке творческую активность, воспитывать у него необходимые для этого качества - значит, создавать педагогические условия, которые будут способствовать этому процессу.

Таким образом, всё более активизируется проблема устранения противоречий, между возрастающими потребностями личности в творческой самодетерминации и сложившимися педагогическими условиями, препятствующими творческому росту личности школьника в процессе образования, а также необходимостью использования педагогических технологий развития творческой активности младших школьников.

В гуманистической педагогике понимание развития личности в процессе усвоения, научение предусматривает толкование активной самостоятельной деятельности и творчества самого себя. Творчество рассматривается как совокупность сущностного, процессуального и личностного компонентов, обуславливающих появление продукта, отличающегося новизной, оригинальностью, уникальностью [12]. Синтезируя изложенные точки зрения с учётом возрастных особенностей младших школьников, мы определяем творчество как процесс, этапами которого являются:

- накопление знаний и навыков для уяснения замысла и формирования задачи;
- рассмотрение задачи с разных сторон, построение вариантов;
- реализация версий, идей, образов;
- проверка найденных вариантов и их отбор.

Данный подход позволил выявить основные составляющие творческой личности школьника: уверенность в своих силах; доминирование эмоций радости; отсутствие боязни показаться странным и необычным; отсутствие комфортности; любовь к фантазированию, способность быть самим собой, слышать своё «Я».

Исходя из того, что педагогические основы периода становления творческой личности изучены недостаточно подробно, и то, что современная педагогическая практика пытается решить это противоречие разными путями: реализации личностно-ориентированной идеи в обучении и воспитании ребёнка; прорывами к перспективным образовательным ценностям и др. Чётко вырисовывается тенденция к поиску средств развития мыслительных способностей, связанных с творческой деятельностью ребёнка: развитие творчества через создание специальных условий в разных видах деятельности; целенаправленное развитие творческих способностей с помощью активных методов обучения, а также созданием педагогических технологий.

Сущностью педагогических технологий является научно-обоснованный способ построения учебного процесса; экстенсивный характер его развития; гарантированность планирования и воспроизводимость системы. Поэтому под игровой педагогической технологией понимается систематическое и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного процесса обучения, систему способов и средств достижения целей и управление этим процессом.

Исходя из гуманистического подхода, необходимо выстраивать индивидуальную траекторию творческого развития каждого ребёнка. На наш взгляд, это возможно в условиях игровой технологии. Применение тренинго-игрового метода в структуре игровой педагогической технологии позволяет содержание образования подстроить под ребёнка, через учет реальных психологических механизмов развития личности.

В данной технологии учёт реальных психологических механизмов это экзистенциальная сущность ребёнка, выражающаяся в личностной свободе, обеспечивающая проявление творческой активности младших школьников и как следствие полноценное развитие личности.

Уровень применения в начальной школе педагогических технологий направленных на развитие творческого мышления и творческой активности даёт нам возможность говорить о недостаточной теоретической разработанности технологий преподавания в начальной школе и их направленности на развитие творческой активности младших школьников.

Организация деятельности школьников по развитию творческой активности можно рассматривать как технологический процесс. Его критериями 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 [17].

Главным показателем развития творческой активности школьников является устойчивый интерес к учебной деятельности, готовность к действию, нестандартное выполнение заданий.

Тренинго-игровой метод выступает как инструментальный развития творческой активности школьников, который можно применять на отдельном занятии и как элемент урока. В связи с этим, мы определяем тренинго-игровой метод, как много функциональный, способствующий овладению любым сложным видом деятельности, перепрограммирования модели управления поведением. Одним из принципиальных положений организации тренинга является отсутствие отметки по большой системе, деятельность оценивается на основе суждений. При помощи данных приёмов, с одной стороны, в работу вовлекается максимальное число учащихся, с другой - видно, кто из детей знает материал, а кто не знает. В целом применение тренинго-игрового метода предполагает гуманное отношение к детям, которое выражается в заинтересованности их судьбой, оптимистической вере в ребёнка, сотрудничестве, отсутствии прямого принуждения, терпимости, демократизации отношений, уравнивание учителя и учащегося в правах, праве на собственную точку зрения и праве на ошибку, стиле отношений (не принуждать, а убеждать; не командовать, а организовывать; не ограничивать, а предоставлять свободу выбора). Для этого, в рамках применения тренинго-игрового метода, используются приёмы, которые содержат элемент новизны, неожиданности в источнике выполнения задания, элементы юмора, игры, импровизации.

Применение тренинго-игрового метода в системе уроков открывает перед школьником возможности раскрепощения интеллектуальных ресурсов, расширения поля сознания, укрепление веры в свои силы, развития творческой активности, талант к общению, этические и нравственные основы поведения. И самое важное он не усваивает насильно внедряемые стандарты, а развивает сам себя.

В целом использование тренинго-игрового метода в процессе обучения обусловлено возрастными особенностями детей начальной школы, целями личностно-ориентированного образования, задачами развития творческой личности младшего школьника.

Обобщая теоретические положения, выдвинутые многими исследователями по рассматриваемой проблеме, мы пришли к следующим выводам: использование тренинго-игрового метода в системе урока, моделирование ситуаций, требующих проявления творческой активности учащихся, являются основными вещами при реализации игровой педагогической технологии, направленной на развитие творческой активности школьников.

2. ????????????????? ??????? ? ????????? ????????? ??????????? ?? ?????? ????????????

2.1 Констатирующий этап

ЦЕЛЬ КОНСТАТИРУЮЩЕГО ЭТАПА: Изучить недостатки работы учителя выявить уровень использования игровых технологий на уроках музыки в начальных классах, выявить уровень усвоения учащимися материала.

МЕТОДЫ: педагогический эксперимент, научное наблюдение.

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА

Цель урока:

- Образовательная
- Воспитательная.
- Развивающая.

Оборудование: мяч.

Ход урока

1. Организационный момент:

Учитель: Здравствуйте ребята!

2. Сообщение целей и задач урока: Сегодня на уроке мы будем путешествовать по осеннему лесу и играть в мяч. Готовы?

3. Путешествие вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении технологий можно использовать так: герои испытывают трудности, а учащиеся им помогают. Дети отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия.

4. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

“Назови соседей числа”. Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча - большой и маленький (или разного цвета). Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа -20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

5. Подведение итогов: Ну вот и всё, наш урок подходит к концу. Сегодня мы побывали в осеннем сказочном лесу, познакомились с различными видами длительностей и поиграли в занимательную игру.

АНАЛИЗ УРОКА:

Проведение этого урока помогло заметить необходимость использования игровых технологий в начальных классах на уроке технологии.

НАУЧНОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

Цель наблюдения: Использование игровых методов на уроке музыки в начальных классах. Наблюдение ведётся в лицее искусств.

План наблюдения

1. Какие виды игровых технологий использовались на данном уроке.
2. Эмоциональная отзывчивость детей на применение учителем игровых методов.
3. Уровень усвоения знаний учащимися при использовании игровых технологий на уроках технологии.

4. Активизация творческой деятельности и развитие творческих способностей детей при использовании учителем игровых технологий на уроке.

Вывод

Наблюдение данного урока отметило недостатки работы учителя при малом использовании игровых технологий на уроке, что повлекло за собой следующие результаты: были плохо достигнуты цели урока; дети часто отвлекались и мало понимали о чём говорит учитель; уровень усвоения нового материала, проверенный в конце урока, оказался очень низким; не удалось активизировать и творческую деятельность, развить творческие способности.

2.2 Формирующий этап

ЦЕЛЬ ФОРМИРУЮЩЕГО ЭТАПА: Повысить уровень знаний ребёнка, поднять его на ступень выше в развитии.

МЕТОДЫ: педагогический эксперимент.

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА

Цели урока:

- Образовательная.
- Воспитательная.
- Развивающая.

Оборудование: приложение.

Ход урока

Ученики входят в класс рассаживаются по своим местам. Учитель с ними здоровается и предлагает поиграть в игру, дети радостно соглашаются.

Подвижная игра «Кто быстрее»

Класс делится на 2 команды. Во время повторения или обобщения темы «Устройства технологии ЭВМ» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу (Приложение, таблица №1). Вызываются 2 ученика, на каждый шаг они должны назвать устройства ввода или устройства вывода.

Результаты игры: за каждый верный ответ, учитель награждает детей дополнительными балами. После окончания урока балы переводятся в оценки.

АНАЛИЗ УРОКА:

Данный урок является одним из немногих, использовавший игровые технологии на уроке технологии в начальных классах; на нем активизировалась творческая деятельность учащихся. Материал, изученный на этом уроке дал качественный показатель усвоения материала; цели были реализованы - этому способствовало достаточное количество используемых игровых технологий и правильная их организация.

2.3 Контрольный этап

ЦЕЛЬ КОНТРОЛЬНОГО ЭТАПА: проверить уровень усвоения учащимися материала на уроке технологии в начальных классах по сравнению с первым (констатирующим) этапом.

МЕТОДЫ: педагогический эксперимент.

Цель урока:

- Образовательная.

- Воспитательная.

- Развивающая.

Оборудование: приложение 2.

Ход урока.

На уроке идет процесс повторения, но на уровне мышления, а не памяти. Рассмотрим цели процесса актуализации знаний: активизация личностного опыта каждого и использование его в обучении, формирование представления об изучаемых объектах, формирование у ребенка заинтересованности в усвоении изучаемого материала. Результатом данного этапа урока явится образ изучаемого объекта (в виде словесного описания, изображения и т. п.). Чтобы получить обратную связь, учитель формулирует задания, которые выполняют все ученики (например: расскажите друг другу, запишите в виде вывода в тетради, составьте схему, изобразите ...). На данном этапе можно предложить такие игры:

Игра «Кто больше?»

При изучении темы «заполнить таблицу (Приложение, таблица №2).

При изучении темы «Применение электронно-вычислительной техники на уроках технологии» учащимся нужно записать сферы производства, где используются компьютеры, можно провести эту игру устно, каждый ряд называет по очереди сферу производства.

Игра «Найди ошибку»

Учитель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон.

АНАЛИЗ УРОКА:

Данный урок показал большую разницу усвоения учащимися материала по отношению с первым (констатирующим) этапом. Дети активно участвовали на уроке, были заинтересованы, проявляли творческие способности. Таким образом, можно сказать, что использование игровых технологий на уроке технологии в начальных классах с целью эффективного усвоения учащимися нового материала - одно и важнейших требований к современному учителю.

Заключение

Подводя результаты исследования, можно сделать следующие выводы:

1. Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. 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. Существует множество классификаций игр, в данном исследовании особо выделена классификационная модель по структурным элементам урока: игры для изучения нового материала, игры для закрепления, игры для проверки знаний, обобщающие игры, релаксационные игры - паузы. Игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.
2. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках технологии используется в качестве элементов урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала.
3. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент

соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Изложенные выше выводы и предложения не претендуют на окончательное и исчерпывающее освещение проблемы использования игровых технологий на различных этапах урока, это довольно широкая тема, поэтому данная проблема может быть развита в следующих направлениях: разработка методики внедрения игровых технологий на уроках технологии, анализ использования игр как фактора интенсификации учебного процесса, ознакомление с опытом использования игровых технологий на уроках информатики, выявление значения игры для становления нравственного поведения детей.

Список литературы

1. Бабанский Ю. Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М., Просвещение, 1985. 208 с.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., Педагогика, 1989. 190 с.
3. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика: Учеб. для вузов. СПб., Питер, 2000. 304 с.
4. Волков И.П. Педагогические технологии. М., Просвещение, 1990. 381 с.
5. Выбор методов обучения в средней школе./Под ред. Ю.К. Бабанского. М., Педагогика, 1981. 176 с.
6. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. М.: Педагогика, 1991. 224 с.
7. Еременко М. И. Развитие ключевых компетентностей старшеклассника в условиях имитационного моделирования жизненных ситуаций. Волгоград, Панорама, 2006. 64 с.
8. Ильина Т.А., «Педагогика». М., Просвещение, 1984. 496 с.
9. Крюкова Е. А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация. Волгоград., Перемена, 1999. 195 с.
10. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. Учебное пособие. М., Прометей, 1992. 528 с.
11. Монахов В.М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. Волгоград., Перемена, 1995. 152 с.
12. Педагогика/ Под ред.П.И. Пидкасистого. М., Роспедагентство, 1996, 440 с.
13. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д., Март, 2002. 336 с.
14. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. "Технология игры в обучении и развитии". М., Российское педагогическое агентство,1996. 270 с.
15. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины./ Прутченков А.С. //ПЕДАГОГИКА. 1999. N3. С. С. 121-126.
16. Прутченков А.С. Учимся и учим, играя. М., МПА, 1997. 320 с.
17. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., «Питер», 2000. 712 с.
18. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., Народное образование, 1998. 256 с.

19. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс] - С.Х. Усманова//Интернет и образование.-2008.-Т.2008,№2.-Режим доступа:<http://www.openclass.ru/io/2/igrovye>, свободный. Загл. с экрана.

20. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок».-Режим доступа:<http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный. Загл. с экрана.

21. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. М., ЮНИТИ, 1994. 194 с.

22. Эльконин Д. Б. «Психология игры». М., Педагогика, 1978. 269 с.