

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №257
Пушкинского района Санкт-Петербурга

МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ СЕМИНАР «СЕТЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КАК ФАКТОР
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РОСТА ПЕДАГОГА»

***«Игровые сетевые технологии как фактор развития
творческого потенциала школьника»***

Румянцев Евгений Валентинович

Учитель информатики и ИКТ, высшая квалификационная категория

ewg2@yandex.ru

***Человек играет только тогда, когда он в полном значении
слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда,
когда он играет.
Ф. Шиллер***

Санкт-Петербург

2018

Одной из важнейших задач образовательной политики государства на современном этапе выступает организация всестороннего партнерства. Это означает, в том числе, и развитие сетевого взаимодействия на различных уровнях системы образования.

Сегодня под сетевым взаимодействием понимается система горизонтальных и вертикальных связей, обеспечивающая доступность качественного образования для всех категорий граждан, вариативность образования, открытость образовательных организаций, повышение профессиональной компетентности педагогов и использование современных ИКТ-технологий.

Сетевое взаимодействие сегодня становится современной высокоэффективной инновационной технологией, которая позволяет образовательным учреждениям не только выживать, но и динамично развиваться. Важно заметить, что при сетевом взаимодействии происходит не только распространение инновационных разработок, а также идет процесс диалога между образовательными учреждениями и процесс отражения в них опыта друг друга, отображение процессов, которые происходят в системе образования в целом. Инновации в условиях образовательной сети приобретают эволюционный характер, что связано с непрерывным обменом информацией и опытом, отсутствием обязательного внедрения. Опыт участников сети оказывается востребованным не только в качестве примера для подражания, а также в качестве индикатора или зеркала, которое позволяет увидеть уровень собственного опыта и дополнить его чем-то новым, способствующим эффективности дальнейшей работы.

Нормативной основой сетевого взаимодействия стал закон об «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ.

Задачи, решаемые в процессе сетевого взаимодействия:

- анализ спектра запросов социальных партнеров по организации сетевого взаимодействия;
- повышение качества образования для широких социальных слоев населения;
- обмен опытом, совместная реализация образовательных проектов и социальных инициатив, совершенствование образовательной среды учреждения;
- расширение круга общения обучающихся, позволяющего им получить социальный опыт, способствующий формированию их мировоззрения;
- объединение образовательных ресурсов школ, создание общего программно-методического пространства для реализации ФГОС ООО.

К возможным сетевым мероприятиям относятся: интернет-мастер-классы; обучающие тренинги; презентации и круглые столы, вебинары; блог-обсуждения,

форумы, чаты, skype-конференции; проекты, проводимые педагогами для студентов, их родителей и т.п.

Современные интернет-сервисы предоставляют широкие возможности для реализации учебно-воспитательного процесса. Они позволяют организовать совместную работу над проектом online (offline) и являются основным средством: общения; поддержки и развития социальных контактов; совместного поиска, хранения, редактирования и классификации информации; обмена медиаданными и решения множества других задач.

Важной особенностью сетевого взаимодействия является то, что в сети нет организаций в традиционном смысле. Первичным элементом сетевого объединения выступает прецедент взаимодействия, сетевое событие (проект, семинар, встреча, обмен информацией и т.п.). Каждый человек может вступать в определенное взаимодействие с сетью, и это взаимодействие составляет содержание индивидуального образовательного развития каждого человека, образовательного учреждения, образовательной среды.

В основе мотивации всех учителей лежит желание вызвать у учащихся тягу к знаниям, пробудить любознательность и творческие способности, а также в полной мере научить пользоваться потенциалом своих возможностей. Учащийся и те знания, которые ему необходимо получить, являются основой профессиональной деятельности педагога. Когда педагог видит, что введение новых методик и инструментов обучения вовлекает учащегося в образовательный процесс с новой силой и пробуждает в нем интерес чему-то научиться, то он сам тяготеет к их использованию.

Нужны новые средства и построенные на их основе современные технологии обучения. в том числе педагогические технологии, включающие технологии организации педагогического взаимодействия («педагогическая мастерская», «метод проектов», «технология коллективных творческих дел», «обучение как исследование» и др.) как оптимальные организационные модели в данном педагогическом контексте и технологии освоения (формирования) компонентов содержания (прежде всего, технологии формирования когнитивного и репродуктивного опыта), альтернативные по отношению к методам и технологиям, традиционно используемым в классно-урочной системе обучения (*Игровые технологии*).

В настоящее время педагогическую технологию понимают как последовательную взаимосвязанную систему действий педагога, направленных на решение педагогических задач, или как планомерное и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного педагогического процесса.

Педагогическая технология - это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий. Поскольку педагогический процесс строится на определенной системе принципов, то педагогическая технология может рассматриваться как совокупность внешних и внутренних действий, направленных на последовательное осуществление этих

принципов в их объективной взаимосвязи, где всецело проявляется личность педагога.

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 соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов более обширной технологии;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и ТСО, а также с различными средствами передвижения.

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

Г. К. Селевко выделяет целый спектр целевых ориентаций:

- дидактические: расширяют кругозор, улучшают познавательную деятельность, формируют определенные умения и навыки, развивают трудовые навыки;
- воспитывающие: воспитывают самостоятельность, волю, нравственные, эстетические позиции, способствуют сотрудничеству, коллективизму, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развивают внимание, память, речь, мышление, умение сравнивать, сопоставлять, воображение, фантазию, творческие способности, развивают мотивацию к учебной деятельности;
- социализирующие: приобщают к нормам и ценностям общества; адаптируют к условиям среды, стрессовому контролю, к саморегуляции, обучают общению.

Дети дошкольного возраста большую часть времени проводят за играми. Порой взрослым кажется, что играя, дети тратят время на бесполезные занятия,

ведь игра воспринимается как праздное времяпрепровождение и баловство. На самом деле игра является ведущей деятельностью для дошкольников. Это означает, что именно игра необходима для развития детей этого возраста.

В процессе игры ребёнок развивается физически, психически и личностно. Рассмотрим подробнее, как игры влияют на развитие ребёнка.

- *Развитие познавательной сферы.* В процессе игры ребёнок активно познаёт окружающий мир, знакомится со свойствами предметов, их назначением. Этот аспект влияния игры на развитие проявляется в самом раннем возрасте, когда ребёнок ещё не играет, а только манипулирует предметами: ставит кубики один на другой, складывает мячи в корзину, пробует игрушки «на зуб». Вместе с усвоением новых знаний об окружающем мире, в процессе игры происходит развитие познавательных процессов: внимания, памяти, мышления. Сформированные ещё в раннем возрасте навыки концентрировать внимание, анализировать, запоминать информацию очень пригодятся ребёнку для обучения в школе;
- *Физическое развитие.* В процессе игры ребёнок осваивает разные движения, совершенствует свои двигательные навыки. Подвижные игры любят все дети: они с удовольствием бегают, прыгают, кувыркаются, пинают мяч. В таких играх ребёнок учится мастерски владеть своим телом, обретает ловкость и хороший мышечный тонус, что очень важно для растущего организма;
- *Развитие образного мышления и воображения.* В процессе игры ребёнок наделяет предметы новыми свойствами, моделирует собственное воображаемое пространство. Сам ребёнок в этот момент понимает, что всё происходит понарошку, но играя, действительно видит в листиках – деньги, в камешках – картошку для супа, а в сыром песке – тесто для ароматных пирожков. Развитие воображения и образного мышления – важнейший аспект влияния игры, ведь ребёнку приходится принимать нестандартные решения, чтобы реализовать сюжет своей игры. Правда, в последнее время это свойство игры истребляется производителями детских игрушек, создающих самые разнообразные игровые наборы на все случаи жизни. Максимально реалистичные детские кухни, прачечные, наборы для игры в магазин лишают детскую игру элемента фантазии;
- *Развитие речи и коммуникативных навыков.* В процессе сюжетно-ролевой игры ребёнку постоянно приходится проговаривать свои действия, разыгрывать диалоги между героями игры. Игры в компании других детей способствуют не только развитию речи, но и развитию коммуникативных навыков: детям нужно распределить роли, договориться о правилах игры, поддерживать контакт непосредственно в процессе игры. Ребёнок учится не только договариваться, но и соблюдать принятые правила;

- *Развитие мотивационной сферы.* Сюжетно-ролевые игры основаны на том, что ребёнок подражает взрослому человеку. В ходе игры ребёнок как бы примеряет на себя роль взрослого, на игровом уровне пробует выполнять его функции. Такая игра формирует у ребёнка мотивацию стать по-настоящему взрослым, то есть получить профессию, зарабатывать деньги, создать семью. Конечно, для того, чтобы в ходе игры формировалась «правильная» мотивация, ребёнок должен иметь положительный пример взрослых перед глазами;
- *Развитие нравственных качеств.* Хотя сюжеты детских игр и являются вымышленными, те выводы, которые делает ребёнок из игровых ситуаций – самые настоящие. Игра является своего рода полигоном, на котором ребёнок учится быть честным, смелым, решительным, доброжелательным. Разумеется, для формирования нравственных качеств нужна не только детская игра, но и взрослый человек рядом, который поможет глубже увидеть игровую ситуацию и сделать правильные выводы;
- *Развитие и коррекция эмоциональной сферы.* В процессе игры ребёнок учится сочувствовать, поддерживать, жалеть, выражать симпатию. Иногда бывает, что сквозь игры «прорываются» эмоциональные проблемы ребёнка: страх, тревога, агрессия. В игровой форме можно дать выход этим эмоциям и прожить вместе с ребёнком сложные для него ситуации.

Ребёнок, которому дали вволю наиграться, будет лучше готов к переходу на новую ступеньку своего развития.

Игра нас интересует как принцип поведения, а не как способ развлечься. В игре, как и в межличностном общении, интересы направлены не на заданную цель, а на сам процесс. Игра - это культурная норма, которая позволяет быть свободным, раскованным, иметь власть над реальностью, распоряжаться собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

Все дети любят играть. Но при всей кажущейся несерьёзности, игра – неотъемлемая часть детства, оказывающая колоссальное влияние на различные аспекты развития человека. Фактически, в игре дети обучаются навыкам социализации и самостоятельности, раскрывают свой творческий потенциал и находят варианты решения многих проблем, с которыми им только предстоит столкнуться во взрослой жизни.

Дети школьного возраста нуждаются в играх, позволяющих расходовать физическую энергию и развивать умственные способности. В ходе игры детей легко обучить новым понятиям, которые при обычном обучении в классе, вероятно, навевали бы только скуку. Наиболее интересны в этом возрасте игры, представляющие собой дружественное соревнование. Такие игры для школьников, могут представлять собой, как физические и спортивные состязания, так и интеллектуальные поединки.

В ходе игры школьники так же учатся навыкам урегулирования конфликтов и переговорам. Игровая деятельность помогает развивать социальные навыки уже с раннего возраста и гарантирует, что дети будут стремиться найти точки соприкосновения друг с другом и чувство принадлежности к обществу.

Игры для школьников – незаменимое условие развития творческого потенциала и стремления к познанию нового. Когда во время игр стимулируется детское воображение, ребята изучают разнообразные способы выхода из критических ситуаций и проблем. Игра так же даёт детям навык риска и настойчивости, что сослужит хорошую службу в карьере и взрослой жизни в целом. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. Обучение, как правило, включают два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта требует большого времени. Увеличить “приобретение такого опыта” у учащихся, научить их самостоятельно тренировать это умение. Сюда следует отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т.д. Игровые технологии вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность.

Дети активно стремятся к приобретению новых умений, сведений, поэтому интерес к *компьютерным играм* возрастает. Игры - это также вид отдыха и развлечения.

Игры-стратегии, логические игры развивают мышление, память, воображение, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации.

Компьютерные игры содержат большое количество информации, с которой дети взаимодействуют активно: игроки - участники действия, управляющие героями. Этот момент положительно используется в деловых (обучающих) играх.

У детей повышается интерес к учебе, так как компьютерные игры включают разные типы задач: моделирование, алгоритм, программирование, задания отличаются уровнем сложности, а правильные решения поощряются. И, наоборот, устраняется отрицательное отношение к учебе вследствие неуспеха из-за непонимания материала и пробелов в знаниях. Ведь в процессе компьютерной игры можно довести решение задачи до конца, запросив определенную форму помощи, а также - проверить все ответы, найти ошибку и вовремя ее исправить.

Игра помогает учащимся сконцентрироваться, потому что одно задание нужно выполнить за установленное время.

В компьютерной игре наглядно представлен результат деятельности, что позволяет просмотреть ее в динамике и объективно оценить свои результаты.

Успехи выводят ребенка в лидеры, что способствует росту его личности.

Компьютерные игры популярны и благодаря тому, что говорят о темах, волнующих детей и моделируют жизненные ситуации, требующие выхода.

Требования к организации и проведению компьютерных игр:

- игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности учащихся;
- обязательный элемент игры — ее эмоциональность;
- игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного действия;
- в играх обязателен элемент соревнования, что всегда приводит к рефлексии учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся

План проведения игры:

- Определяются цели игры (целеполагание).
- Составляется план игры (планирование):
- Выбирается сюжет игры
- Разрабатывается сценарий, продумываются роли и средства данной игровой ситуации.
- Участники знакомятся с правилами и требованиями игры, создаётся мотивация для них.
- Организуется игра (реализация цели).

Подготовка к игре:

- Участники знакомятся с проблемной ситуацией.
- Проводится актуализация опорных знаний учеников.
- Формируются игровые команды.
- Выбираются лидеры команд.
- Распределяются роли в командах.
- Выбираются игровые органы с целью проверки или контроля.

Проведение игры:

- В соответствии с полученным заданием, происходит общение в командах согласно ролям.
- Выступают лидеры команд по итогам принятия коллективного решения в команде.
- Идёт коллективное обсуждение вариантов решения ситуации.

В качестве сетевых игр предлагаются:

- Counter-Strike — серия компьютерных игр в жанре командного шутера от первого лица, основанная на движке GoldSrc, изначально появившаяся как модификация игры Half-Life.. В 2007—2008 гг. наметился процесс укрепления позиций CS 1.6 как турнирной дисциплины. Основная идея игры — противостояние двух команд — террористов (Terrorist forces, Т) и контр-террористов (Counter-Terrorist forces, СТ). Каждый игрок при входе в игру выбирает команду, за которую он хочет играть, либо возможность быть наблюдателем (Spectator), если это предусмотрено настройками игрового сервера.
- Dota 2 — компьютерная многопользовательская командная игра в жанре multiplayer online battle arena, разработанная Valve Corporation. В игре принимают участие две команды по пять человек, каждая из которых имеет собственную базу на карте. Все игроки управляют одним из героев, обладающих уникальными способностями и различными стилями игры. Побеждает команда, разрушившая главное здание противника. Dota 2 является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах.

Итоги игры выступают в двойном плане -- как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели 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.

Следует отметить, что в процессе подготовки и проведения компьютерных игр во время внеклассных мероприятиях идет творческий рост самого учителя. Говоря об этом, не нужно забывать, что процесс развития ученика и учителя должен идти синхронно. Учитель не только создает оптимальные условия для развития позитивных потенций каждого ученика, но и сам активно, страстно увлечен процессом познания жизни, человека, природы, и способен зажечь ученика своей страстью. Отличие состоит лишь в том, что у учителя процесс развития начинается гораздо раньше, и педагог должен знать психологические закономерности и условия развития личности.

Таким образом, использование игровых технологий создает внешние и внутренние условия, позволяющие снять эмоциональную напряженность, повысить уверенность в собственных силах ученика, вызвать познавательный интерес, что способствует проявлению творческих способностей. А также игровая технология позволяет сформировать такие качества, как положительное отношение к школе, к учебному предмету; умение и желание включаться в коллективную учебную работу; умение слушать друг друга; добровольное желание расширять свои возможности; раскрытие собственных творческих способностей; самовыражение, самоутверждение.