

Технология реализации дидактической игры в учебно-воспитательном процессе

Педагогика отводит важную роль дидактической игре на каждом этапе развития ребёнка. В частности, речь идет о развивающих играх.

В учебном процессе, ограниченном рамками урочной системы, педагог может организовывать игровую деятельность учащихся как на различных этапах урока, так и выделяя целые уроки – темы, обобщение которых целесообразно проводить в форме игры-путешествия, деловой игры.

Использование в практике начального обучения игровых технологий как закономерный этап развития ребенка, перестраивает сознание ребенка и приучает к учебной деятельности, постепенно переходя от игры к учению.

В среднем звене общеобразовательной школы элементы игры уже используются реже, для повышения познавательной активности школьников, стимулирования интереса к изучаемым предметам.

В старших классах дидактическим играм уделяется значительно меньше внимания, в связи с тем, что многие учащиеся определились с профессиональным выбором и предметы выпадающие из этого круга как бы отодвигаются на второй план. И здесь цель дидактической игры – удержать интерес к предмету на должном (базовом) уровне, систематизация уже полученных знаний, расширение кругозора учащихся по предметным областям.

Использование игровых форм проведения уроков активизирует мыслительную деятельность, учит поиску нужной, конкретной информации, ее систематизации, обобщению, умению делать умозаключения, формулировать выводы, развивает восприятие, внимание, память, мышление, творческие способности.

Если в 7-8 классах формой дидактической игры может быть: загадки, соревновательные элементы на этапе нахождения научных истин, шарады.

То в старших 9-11 классах, дидактические игры используются в форме деловой игры, синквейны, квесты, виртуальные экскурсии. И они уже имеют профориентационную направленность.

Дидактические игры способствуют развитию сообразительности, находчивости, выдержки, умению принимать решения, брать на себя ответственность, организационные навыки. Грамотно организованные дидактические игры помогают раскрыть вне учебные таланты и способности ребенка, дают толчок к новым взаимоотношениям в классе, группе учащихся, сплачивают коллектив. Игра еще имеет и воспитательный потенциал. Педагог, организующий игровую деятельность на уроке, воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, сознание, волю и поведение в целом.

Подготовка таких уроков требует от учителя больших усилий.

Дидактические игры различают по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания.

Современная школа делает ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, здесь 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 приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

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

Реализация игровых приёмов 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 её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определённые требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознаётся окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Урок – деловая игра.

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- ✓ Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- ✓ Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- ✓ Наличие конфликтных ситуаций;
- ✓ Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- ✓ Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- ✓ Контроль игрового времени;
- ✓ Элементы состязательности;
- ✓ Правила, системы оценок хода и результатов игры.

Методика разработки деловых игр.

Этапы:

1. Обоснование требований к проведению игры;
2. Составление плана её разработки;
3. Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
4. Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку
5. Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
6. Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.
7. Возможные варианты структуры деловой игры на уроке;
8. Знакомство с реальной ситуацией;
9. Построение её имитационной модели;
10. Постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
11. Создание игровой проблемной ситуации;
12. Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
13. Разрешение проблемы

14. Обсуждение и проверка полученных результатов;
15. Коррекция;
16. Реализация принятого решения;
17. Анализ итогов работы;
18. Оценка результатов работы.

Урок – ролевая игра.

В отличие от деловой, ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Сюжетно- ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- ❖ Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- ❖ Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- ❖ Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный
- Игровой
- Заключительный
- Анализ результатов.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется 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 за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и

коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми.

Урок-игра - это метод обучения, направленный на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой ситуации.

Основная цель игры - поднять интерес учащихся к учебе, и тем самым повысить эффективность обучения.

Урок - игру можно рассматривать как одну из форм активного обучения, такие уроки предполагают творческий подход со стороны учителя и учащихся, освоение умений учащимися в процессе активной познавательной деятельности.

Для учащихся урок-игра - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве (а значит, новые обязанности и ответственность) - такой урок - это возможность развить свои творческие способности и личностные качества, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук.

Для учителя урок-игра, с одной стороны - возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, общения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей.

Обучение любому предмету в школе должно быть организовано таким образом, чтобы ученикам было интересно на уроках, чтобы они сами стремились получать новые знания и учителю не приходилось бы заставлять их усваивать учебный материал. Предмет «Информатика», с одной стороны, находится в более выгодном положении, нежели другие школьные предметы, так как использование на уроках компьютера само по себе уже привлекательно для ребят. Но, с другой стороны, многие ученики связывают компьютер исключительно с играми, а детей нужно научить использовать компьютер не только для игровых целей, но и для рабочих. И в сеоосременном мире технологий многие учащиеся имеют дома в своем распоряжении довольно таки мощные и современные коспьютеры. Кроме того, требования базового уровня обучения информатике предполагает изучения довольно большого объема теоретических знаний.

Решение этих проблем связывается с применением методик развивающего характера. Чтобы ученики продуктивно и деятельно работали на уроках, требуется использовать активные методы обучения. Одним из активных методов обучения является игра.

Одной из форм обучения, в моей работе является игра. Чаще всего деловая игра и не случайно. Деятельность в рамках деловой игры происходит во взаимодействии в системе «ученик-ученик», «ученик-учитель», «ученик-источник информации», что способствует формированию познавательных процессов, умений целенаправленно работать с информацией, использовать информационные технологии для ее получения и обработки, отработке коммуникативных навыков, как важных составляющих информационной культуры.

Так, например, при изучении темы «Двоичная система счисления. Правила перевода чисел из двоичной системы в десятичную и обратно» я использую деловую игру «Два Банка». При изучении темы «Мультимедиа» - применяю деловую игру «Издательство», авторской разработки.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно- воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Таким образом дидактическая игра - явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры - дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы.

Литература

1. "Игра как нестандартная форма учета знаний" – «Начальная школа», 1994/12
2. "Счастливый случай" – «Начальная школа», 1996/4
3. https://drive.google.com/file/d/1vs6Mo_5CEX83y1pAAJYKGBNLp5EcjDuS/view?usp=sharing
4. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! М., 1983.
5. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в
6. Д.М. Златопольский «Интеллектуальные игры в информатике»; игры; Лениздат, 1992
7. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком.—М., 1990.
8. Панфилова М.А. Игротерапия общения. /Методическое пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений/.; М., 1995
9. Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума) /Под ред. А. В. Запорожца и А. П. Усовой. М., 1966
10. Свободная энциклопедия «Википедия».
11. Сидоркин А.М. Парад предрассудков.; «Педагогика и психология», 1992/2
12. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду.; М.Просвещение, 1982

Толстикова С.Б., учитель информатики, ВВК
27.03.2018