Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №19 им. Героя России Алексея Кириллина города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

**ИГРА КАК СРЕДСТВО**

 **ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

 Подготовила : Ковальчук Ольга Михайловна,

 учитель химии ГБОУ СОШ № 19

 г. Сызрань. 2012г

**ИГРА КАК СРЕДСТВО ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Ребенок не устает от работы,

которая отвечает его функциональным

жизненным потребностям.

С. Френе

Использование игры в рамках учебно-воспитательного процесса – явление не новое. В игре воссоздается предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений, адекватных условий формирования личности.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяет раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ученика в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах – реальном и условном (игровом).

Поскольку игра представляет из себя «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического, коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности. Существенно также то, что игра является средством развития умений и навыков коллективной мыследеятельности (умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать в дискуссии свою точку зрения и опровергать другие и т.д.). одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

Специалисты по активным методам по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методических разработок настаивают на их применение. По другим оценкам, введение и широкое использование деловых игр в вузе и других учебных заведениях позволяет уменьшить на 30 – 50% время, необходимое для изучения данной дисциплины при более эффективном усвоении учебного материала. В другом исследовании при сравнении деловой игры и аналогичной, ей по объему и содержанию традиционной лабораторной работы (экономико-математические методы принятия решений в условиях неопределенности) были отмечены следующие результаты: уровень усвоения знаний в игровой группе – 79,3%, в группе, выполнявшей лабораторную работу – 54%. Через две недели после занятий уровень знаний в игровой группе сохранялся высоким – 64%, а в традиционной – 11,8%. Через четыре недели контроль показал 49% и 8,5% соответственно. Через шесть недель – 33,2% и 5,8%, после чего произошла стабилизация уровня знаний: для игровой группы – 31,3%, для традиционной – 5%.

**Значение игровых форм и методов обучения**

Кроме того, доказано, что ролевые имитационные игры и другие игровые формы и методы обучения обеспечивают достижение ряда важнейших *образовательных целей:*

1) стимулирование мотивации и интереса:

- в области предмета изучения;

- в общеобразовательном плане;

- в продолжении изучения темы;

2) поддержание и усиление значение полученной ранее информации в другой форме, например:

- фактов, образа или системного понимания;

- расширенного осознания различных возможностей и проблем;

- последствий в осуществлении конкретных планов или возможностей;

3) развитие навыков:

- критического мышления и анализа;

- принятия решений;

- взаимодействия, коммуникации;

- конкретных умений (обобщение информации, подготовка рефератов и др.);

- готовности к специальной работе в будущем (поиск работы, руководство группой, работа в непредвиденных условиях);

4) изменение установок:

- социальных ценностей (конкуренция и сотрудничество);

- восприятия (эмпатия) интересов других участников, социальных ролей;

5) саморазвитие или развитие благодаря другим участникам:

- оценка преподавателем (тренером или руководителем) тех же умений участника;

- осознание уровня собственности образованности, приобретение навыков, потребовавшихся в игре, лидерских качеств.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счет разветвленной системы оценивания деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности учащихся.

Коллективная форма работы – одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5 – 6 человек. Второе преимущество игры в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество учащихся (до 40 человек), т.е. практически весь класс. До минимума сводится роль и участие учителя в игре.

Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

Различные игры применимы и в качестве зачетных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность учителю без излишней нервозности проверить усвоение темы, выявить проблемы в знаниях учащихся в овладении ими практическими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и, используя схему данной игры, учащиеся могут составить свои варианты ее проведения.

Бурное развитие игрового метода привело к многообразию его дидактического воплощения. В литературе появляется описание игр-упражнений, ролевых игр, дидактических, педагогических и многих других.

Классификация игр

1. ***По игровой методике***: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация.
2. ***По характеру педагогического процесса***: обучающие, познавательные, репродуктивные, коммуникативные, тренинговые, воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирующие, развивающие, творческие, психотехнические, обобщающие.
3. ***По области деятельности***: интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые.
4. ***По игровой среде***: без предметов с предметами, компьютерные, технические, настольные, телевизионные, со средствами передвижения, комнатные, ТСО на местности.

Методика организации любой игры включает в себя следующие этапы:

1. Подготовительный (от 1 до нескольких дней).
2. Основной этап (непосредственное проведение игры).
3. Заключительный этап (итог, который учащиеся подводят в конце деловой игры).

Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их действовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

При конструировании игры необходимо также четко придумать ее адаптацию к конкретным участникам и условиям.

Методическое оснащение игры представляет собой совокупность всех необходимых материалов:

1. Структурные схемы: цели – задачи – содержание (предметная сфера) – этапы.
2. Сценарий – в виде «генерирование событий» – для определения динамики развития игрового действия, введения неожиданных ситуаций в ход игры.
3. Предметная сфера – важнейший элемент игры. Это могут быть: 1) сведения из различных учебных предметов; 2) факты из реального общего опыта; 3) сам процесс составления проекта и прогнозирование развития проблемных ситуаций, обсуждаемых в ходе игры.
4. Комплект ролей – описание функциональных прав и обязанностей (например, «защитник» - «оппонент»; «негативист» - «пизитивист»; «философ» - «историк» - «политик» и др.), а также подробное описание требований к каждой роли.
5. Правила игры – нормы поведения для всех ее участников, прописывающие ограничения (например, регламент), функции ведущего и участников, способы их взаимодействия, способы подведения итогов и оценивания и др.
6. Методическое обеспечение игры – те материалы, которые позволяют на практике реализовать поставленные цели: 1) проспект игры с краткой ее аннотацией; 2) конкретные рекомендации по проведению отдельных этапов; 3) описание методик оценивания результатов игры и др.
7. Система критериев оценивания: 1) уровень общительности; 2) культура диалога, развитие коммуникативных умений; 3) широта кругозора; 4) умение работать в группе; 5) проявление личностных свойств и т.д.

Таким образом, **игровые формы и методы активного обучения приносят удовольствие о процесса познания**, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. Более того, это путь к осмыслению рассматриваемой проблемы.