Теоретические аспекты использования игровых технологий

в педагогическом процессе

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений об окружающем мире.

«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.» В.П.Сухомлинский.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью. Такого рода активность сама по себе возникает не часто, она является следствием применения педагогической технологии.

Под педагогической технологией понимают совокупность средств методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. Слово «технология» вошло в лексикон педагогической науки тогда, когда внимание специалистов обратилось к искусству воздействия на личность ребенка. Между тем это слово, пришедшее к нам от греков, было рассчитано на более универсальное использование. «Технос» - искусство, мастерство, «логос» - учение. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Игра, наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игра имеет большое образовательное значение, так как тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями в повседневной жизни. Она занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в различных условиях. Это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения, то есть формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Творческий характер игры подтверждается тем, что ребенок не копирует жизнь, а, подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передает свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. Это роднит игру с искусством, но ребенок – не актер. Он играет для себя, а не для зрителей, он не разучивает роль, а создает ее по ходу игры. Когда ребенок входит в образ, у него живо работает мысль, углубляются чувства, он искренне переживает изображаемые события.

О творческом характере детской игры говорят многие деятели искусства. К.С.Станиславский советовал актерам учиться у детей, игру которых отличает «вера и правда». Известный кинорежиссер Г.Л.Рошаль писал: “Всякая детская игра – это всегда мир иллюзий. В этом мире иллюзий ребенок, однако никогда не теряет своего реального “я”. Скача на лошади – стуле, ребенок не думает, что стул под ним – это действительно конь, или стол, на который он карабкается как на гору. В своей игре он похож на актера (недаром искусство актера называют игрой)… Итак, детская игра может быть названа игрой театральной, а иллюзия детской игры – театральной иллюзией”

Но творчество не появляется само собой, оно воспитывается, оно развивается в результате длительной систематической работы педагогов.

Развитие игрового творчества проявляется, прежде всего, в постепенном обогащении содержания игры. От богатства и характера содержания игры зависит развитие замысла и средств изображения задуманного. В игре постепенно развивается целенаправленность действий. Если на четвертом году жизни у детей часто преобладает интерес к действию, из-за чего цель временами забывается, а на пятом году жизни можно научить детей обдуманно выбирать игру, ставить цель и распределять роли, то у детей 5-7 лет возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. И замыслы игр становятся более стойкими

Интерес, возникший к использованию игровых методик в образовании не случаен. Педагоги и психологи увидели в игре мощный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании и уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности. Некоторые страны даже определились с направлениями: Америка, например, «специализируется» на игровых методиках обучения, Франция входит в сферу деятельности игры театральной (узкая область игровых технологий). Однако для французских ученых театральная игра является тем же, что для наших отечественных – ролевая игра. Это несколько не верно. Каждая из этих игр имеет свои индивидуальные особенности. В Израиле педагоги без знания игровых технологий вообще не допускаются к работе с детьми. Все эти данные дают нам возможность говорить о том, что игровые технологии представляют интерес для педагогов.

Игра позволяет сделать интересными и увлекательными работу учащихся в педагогическом процессе. Занимательность мира игры положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра для детей, прежде всего увлекательное занятие. В игре все равны, она доступна каждому ученику. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество

Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы обучения позволяют расти как ученикам, так и учителю.