# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1 РОЛЬ НЕТРАДИЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ И ИХ ОТБОР 3

1.1 Использование нетрадиционных технологий обучения в современной школе 3

2.2 Критерии отбора технологий обучения 5

ГЛАВА 2 ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ 9

2.1 Понятие игровых технологий 9

2.2. Разновидности и возможности использования учебных деловых игр 20

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 28

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 30

# ВВЕДЕНИЕ

Урок – «клеточка» педагогического процесса.

 В нем, как солнце в капле воды, отражаются

все его стороны. Если не вся, то значительная

часть педагогики концентрируется в уроке.

М. Скаткин

Переход на новые учебники в школах Республики Беларусь особенно сильно высветил одно из противоречий — современного образования — противоречие между фактическим, «знаниевым» характером учебного материала, его огромным объемом и нежеланием, невозможностью учащихся усваивать этот материал. «Учение ради учения» уже не актуально. Время предъявляет школе другие требования. Учебные предметы должны решать современные задачи образования: сохранение здоровья детей, развитие их способностей, что должно обеспечить адаптацию в постоянно меняющихся условиях, успех в жизни. Научить всему невозможно, вложить в головы детей важнейшие достижения различных наук — не в силах преподавателей. Куда важнее дать детям «не рыбу, а удочку», научить их добывать эти знания, развивать средствами обучения их интеллектуальные, коммуникативные, творческие умения, формировать научное мировоззрение.

С изменением задач изменяется и характер преподавания дисциплин. Важнейшим становится вопрос «Как учить?», а уже затем — «Чем учить?». Поэтому так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности учащихся, на развитие через эту деятельность их умений, качеств, компетенции. [16]

В настоящее время основное обучение школьников происходит на уроке. К отличительным признакам урока относят работу с постоянной группой учащихся (классом) по твердому расписанию, в строго ограниченное время, при обязательной работе учащихся под руководством учителя.

В уроке современной школы взаимодействуют все основные элементы учебно-воспитательного процесса: его цели, содержание, средства, методы и формы организации обучения. Творческий подход к уроку предполагает хорошее знание его нормативных начал.

Любая технология, будь она производственной, сельскохозяйственной или педагогической, характеризуется совокупностью (сочетанием, соединением) каких-либо компонентов; логикой, последовательностью компонентов; методами, приемами, действиями.

Поиск новых методов и форм организации обучения породили новый термин в методике обучения — «современный урок», который противопоставляется традиционному уроку (табл. 1).

Требования педагогической науки к уроку, к эффективности педагогического процесса постоянно возрастают и изменяются. Наряду с нетрадиционными уроками в школьной практике используются нетрадиционные технологии обучения. [4]

Актуальность работы состоит в том, что в настоящее время происходит переход на новые (нетрадиционные) технологии обучения в связи с изменениями условий существования и развития общества.

Цель работы: рассмотреть и изучить игровые методы в обучении в современной школе.

Задачи:

1. Рассмотреть использование нетрадиционных технологий обучения в современной школе и критерии их отбора.
2. Раскрыть понятие игровых технологий в обучении.
3. Показать основные разновидности деловых обучающих игр.
4. Изучение опыта работы по исследуемой теме.

Таблица 1.

Различия современного и традиционного уроков

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| При-знаки | Традиционный урок | Современный урок |
| Цель урока | Цель урока связана только с усвоением знаний и умений. Развитие и воспитание идет спонтанно, попутно с получением знаний | Четкая целенаправленность урока на формирование качеств личностиМотивация учения (цель-мотив-деятельность-результат) |
| Содер-жание урока | Как можно больше разнообразной информации. Подробное изложение материала один раз | Выделение главного (генерализация материала)Многократная вариативная проработка главного |
| Сред-ства обуче-ния | Максимальное количество разнообразных средств на уроке | Учебный комплекс – минимум необходимого в сочетании |
| Мето-ды обуче-ния | Ориентация на сообщение готовых знанийЗаучивание материалаОриентация на среднего ученикаСлабая обратная связьКонтроль только со стороны учителя | Организация познавательной деятельности учащихсяОсмысление материалаДифференцированный подходОперативная обратная связьСамо- и взаимоконтроль |
| Формы органи-зации обуче-ния | Четкое разграничение форм обучения (урок, семинар, зачет) и этапов урока (проверка знаний, изложение материала, закрепление, задание на дом)Преимущественно индивидуальная или фронтальная работа учащихсяГромоздкие домашние задания. Основная тяжесть проработки материала перенесена на домашнюю работу  | «Гибридные» формы урока (урок-семинар, урок-зачет)Взаимное проникновение этапов урокаГрупповая или коллективная работа учащихсяУсвоение 80-90% учебного материала на уроке за счет его многократной и вариативной проработки |

Объект исследования: процесс обучения в современной школе.

Предмет исследования: игровые методы обучения в школе.

Методы исследования: анализ педагогической и психологической литературы, эксперимент, беседа, наблюдение, анкетирование.

# ГЛАВА 1 РОЛЬ НЕТРАДИЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ И ИХ ОТБОР

## 1.1 Использование нетрадиционных технологий обучения в

## современной школе

Любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология — на науке. С искусства все начинается, технологией — заканчивается, чтобы затем все началось сначала.

В. Беспалько

Любая технология, будь она производственной, сельскохозяйственной или педагогической, характеризуется совокупностью (сочетанием, соединением) каких-либо компонентов; логикой, последовательностью компонентов; методами, приемами, действиями.

Наряду с отдельными нетрадиционными уроками в школьной практике иногда используют новые технологии обуче­ния, которыми пытаются заменить традиционное объяс­нительно-иллюстративное обучение.

Любые образовательные концепции и системы требу­ют для своей реализации определенной системы действий. Если эта система достаточно вариативна и гибка, ее чаще всего называют методической, если же она задается в бо­лее или менее жесткой алгоритмической последователь­ности с расчетом на получение гарантированного резуль­тата, ее именуют технологией.

Если проанализировать любую технологию обучения, то можно заметить, что в них используются широко из­вестные методы обучения. Но особенность технологии в том, что все это соединено вместе, завязано в жесткую, строгую систему.

В каждой технологии обучения должны быть отраже­ны следующие важнейшие особенности:

* наличие диагностических целей, обеспечивающих предсказуемость итогов работы;
* наличие строгой последовательности педагогических действий, ведущих от целей к результатам (алгоритм);
* наличие системы контрольных заданий, адекватных целям;
* гарантия достижения результатов заданного уровня обучения, воспроизводимость этих результатов.

Только наличие всех указанных признаков позволяет утверждать, что мы имеем дело с настоящей технологией обучения. Если какие-то признаки отсутствуют, то перед нами не технология обучения, а методика более или менее близкая к технологии. [10]

Актуальность освоения педагогами современных образовательных технологий (СОТ), которые непосред­ственно относятся к учебно-воспитательному процессу в школе (к уроку), обусловлена рядом проблем и противо­речий практики:

* недостаточной «знаниевой» подготовкой многих вы­пускников школ. Об этом свидетельствуют контрольные ра­боты, вступительные экзамены и др.;
* неудовлетворительной социализацией выпускников школ. Социокультурная и экономическая ситуация в стра­не такова, что она требует для успешной жизнедеятельнос­ти человека многих новых компетенций и способностей (де­лать ответственный выбор, принимать решения, решать проблемы, ставить цели своей деятельности и планировать ее, работать в коллективе, вести диалог и др.);
* недейственной мотивациошюй основой учебно-позна­вательной деятельности школьников. Ведущим мотивом уче­ния для большинства из них является страх. Ставка на внешнюю мотивацию, на силовое решение педагогических проблем оказывается неэффективной;
* психологическим дискомфортом, прессингом, кото­рый испытывают многие учащиеся на учебных занятиях, и др.

Для понимания сущности технологического подхода важно ввести различение между методиками традиционно­го обучения и технологиями обучения. Для этого сравним их по шести позициям (табл. 2). [16]

Таблица 2.

Сравнение технологий обучения с традиционной практикой

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Позиция для сравнения | Традиционная практика обучения | Технология обучения |
| Обязательно ли предварительное проектирование? | Нет, поскольку учителю тема хорошо знакома, он проводил урок по данной теме уже много раз | Да. Педагог, освоив технологию, может воспользоваться готовым проектом урока |
| На каких основаниях строится? | На традиции, на интуиции педагога, на методе проб и ошибок, на личностных качествах | На научных (в основе каждой из технологий обучения лежат одна или несколько научных теорий) |
| Возможности передачи и заимствования другими педагогами | Ограничены | Больше, поскольку наука универсальна и объективна |
| Способ целеполагания | Через деятельность учителя или изучаемое содержание | Через действия учащихся, являющиеся ожидаемым результатом урока |
| Контроль | Эпизодический (учащиеся опрашиваются по разным темам в разные дни) + итоговый | «Встроенный» в процесс, обеспечивающий обратную связь: все учащиеся опрашиваются по всем учебным элементам |
| Гарантирует ли результат? | Далеко не всегда | Да. Если не так, то технология пока не освоена, или для ее применения нет соответствующих условий |

## 2.2 Критерии отбора технологий обучения

Большинство существующих технологий обучения сориентированы на репродуктивное усвоение материала. Алгоритмизация педагогических процедур плохо совмес­тима как с творчеством учителей, так и с творчеством учеников. В строгом смысле слова так называемые игро­вые технологии, проблемное обучение, развивающее обу­чение, технологии педагогических мастерских, коллек­тивное обучение, обучение в сотрудничестве и т.д. техно­логиями обучения не являются. Хотя все перечисленное часто и относят к педагогическим технологиям.

Учитель сей­час поставлен перед сложным выбором: или пытаться ос­ваивать все возможные технологии и быть дилетантом в каждой из них, или сосредоточить свое внимание на ка­кой-либо одной технологии и постепенно достигать в ней совершенства. Полезнее и надежнее для будущих резуль­татов обучения задавать стандартную технологию обуче­ния, не отнимая у учителя права модернизировать ее или переходить на другую технологию.

Глубокий смысл педагогических технологий заключа­ется в сведении к минимуму педагогических экспромтов в практическом преподавании и переведении его на путь предварительного проектирования и последующего вос­произведения проекта в классе. Нужна некоторая унифи­кация и стандартизация деятельности учителей, которая дала бы возможность получать высокие и стабильные ре­зультаты в массовой практике.

Важным является также вопрос о критериях выбора технологий для конкретного класса, предмета, учителя, поскольку эта проблема недостаточно разработана как в теории, так и на практике. Часто выбор технологии для освоения или внедрения в учебное заведение происходит спонтанно, без учета ее возможностей и условий ее при­менения.

Существует несколько классификаций технологий. Для осмысления сущности технологий и их различий удобной оказалась их дифференциация на пред­метно ориентированные (знаниевые, обучения) и личностно ориентированные (способностные, учения). [16]

Технологии обучения можно классифицировать:

* по уровню применения: общепедагогические, частно-методические (предметные), локальные (модульные);
* по организационным формам: коллективный способ обучения, групповое обучение, индивидуализированное обучение и пр.;
* по доминирующему методу обучения: программиро­ванное обучение, модульное обучение, обучение на осно­ве опорных схем-конспектов, игровое обучение и пр.;
* по характеру общения между учителем и учеником: технология сотрудничества, личностно-ориентированная и т.п.

Число различных техноло­гий необозримо. Открывается ничем не ог­раниченный простор для произвольного выбора и по­строения учебно-воспитательного процесса. (табл. 3)

Таблица 3.

Технологии обучения и критерии их отбора

|  |  |
| --- | --- |
| Критерий | Технология |
| Обеспечение подготовки выпускников для поступления в вузы | Модульная технология обучения, интегральная образовательная технология, технология поэтапного формирования умственных действий, технология полного усвоения, вузовская технология в школьном варианте |
| Обеспечение подготовки учеников к последующей научной деятельности | Обучение как исследование, проектное обучение |
| Обеспечение умений работать с информацией | Информационные технологии на основе компьютера, телекоммуникационные технологии |
| Обеспечение условий для развития интеллектуальных способностей | Проблемное обучение, метакогнитивные дискуссии, герменевтические, семиотические, логические тренинги, технология педагогических мастерских |
| Обеспечение условий для развития коммуникативных способностей | Кооперативное обучение, игровые технологии, технологии педагогических мастерских, коллективной мыследеятельности |
| Обеспечение внутренней мотивации учащихся на учебную деятельность | Все личностно ориентированные технологии |

Переход учителей на более совершенные технологии обучения — процесс нелегкий и небыстрый. Это объясня­ется сугубо творческим характером педагогической дея­тельности, которую невозможно описать как простой про­изводственный процесс конвейера.

Каждый автор и исполнитель привносит в педаго­гический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи с чем говорят, что каждая конкретная технология является авторской. Одна и та же технология может осуществлять­ся различными исполнителями более или менее добросо­вестно, точно по инструкции или творчески. Конечно, ре­зультаты будут различными, однако близкими к некото­рому среднему значению, характерному для данной техно­логии. Таким образом, технология работы опосредуется свойствами личности, но только опосредуется, а не опре­деляется.

При освоении новаций следует иметь в виду, что нель­зя учить детей по методикам и технологиям, взаимоис­ключающим друг друга, нельзя детей погружать в смы­словое поле, наполненное противоречивыми установками и требованиями. Бессистемные фрагменты нового накла­дываются на традиционные способы обучения, ввиду чего существующая система разрушается, но ничего взамен не создается.

Пока не существует таких тех­нологий, которые имели бы неоспоримые преимущества перед остальными и гарантировали бы высокое качество обучения всех без исключения школьников. Если бы такие технологии существовали, то они, несомненно, заняли бы приоритетное положение в практической работе учителей. Однако этого пока не происходит. [4]

# ГЛАВА 2 ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ

## 2.1 Понятие игровых технологий

Человек играет только тогда,

когда он в полном значении слова человек,

и он бывает вполне человеком лишь тогда,

когда он играет.

 Ф. Шиллер

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. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсифика­цию учебного процесса, 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 (игры типа «Зар­ница», «Орленок», КТД и др.).

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 соответствующим ей педагогическим ре­зультатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

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

Реализация игровых приемов 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 ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. [5]

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педаго­гических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду де­ятельности на физические (двигательные), интеллектуаль­ные (умственные), трудовые, социальные и психологические. [6]

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обоб­щающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применя­емых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, ими­тационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

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

Рис. 1. Классификация педагогических игр (по Г.К. Селевко)

Классификационные параметры игровых технологий:

По уровню применения: все уровни.

По философской основе: приспосабливающаяся.

По основному фактору развития: психогенные.

По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлек­торные + гештальт + суггестия.

По ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + + СУМ + СЭН + СДП.

По характеру содержания: все виды + проникающие.

По типу управления: все виды — от системы консуль­таций до программной.

По организационным формам: все формы. По подходу к ребенку: свободное воспитание. По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие. [8]

По направлению модернизации: активизация. По категории обучаемых: массовая, все категории.

Спектр целевых ориентации:

* Дидактические: расширение кругозора, познаватель­ная деятельность; применение ЗУН в практической дея­тельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще­учебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
* Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих устано­вок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общитель­ности, коммуникативности.
* Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазий, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные реше­ния; развитие мотивации учебной деятельности.
* Социализирующие: приобщение к нормам и ценнос­тям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия. [11]

Концептуальные основы игровых технологий

• Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, само­регуляции, самореализации.

• Игра — форма психогенного поведения, т.е. внут­ренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

• Игра — пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Вы­готский).

• Игра — свобода личности в воображении, «иллюзор­ная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

• Способность включаться в игру не связана с возрас­том человека, но в каждом возрасте игра имеет свои осо­бенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в кото­рых основным содержанием является предметная дея­тельность, к играм, отражающим отношения между людь­ми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) осо­бая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей де­ятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста. [9]

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своим ведущими видами деятельности (младший школьный возраст — учебная деятельность, средний — обще­ственно полезная, старший школьный возраст — учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а про­должают включать ее в процесс.

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жиз­ни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, откры­вает у себя наличие переживаний и начинает ориентиро­ваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культур­ного выражения, что позволяет ребенку включаться в кол­лективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в до­школьном периоде формируется готовность к общественнозначимой и общественнооцениваемой деятельности ученья. [13]

Технология развивающих игр Б.П. Никитина

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особен­ностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конст­руктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин пред­лагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушка­ми, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п.

Предметные развивающие игры лежат в основе строи­тельно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде мо­дели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух - трехлетнему малышу до непосиль­ных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обу­чения где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абст­рактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

В развивающих играх — в этом и заключается их главная особенность — удалось объединить один из основ­ных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоя­тельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Этот союз позволил раз­решить в игре сразу несколько проблем, связанных с раз­витием творческих способностей:

* развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
* их задания-ступеньки всегда создают условия, опере­жающие развитие способностей;
* поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;
* развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любимые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свобод­ного и радостного творчества. [5]

Для младшего школьного возраста характерны яр­кость и непосредственность восприятия, легкость вхожде­ния в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятель­ность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушка­ми, появляются неимитационные игры.[18]

В игровой модели учебного процесса создание проблем­ной ситуации происходит через введение игровой ситуа­ции: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет иг­ровое моделирование, часть деятельности учащихся проис­ходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр — по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и со­участника общего действия.

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. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, спо­собствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие чис­ловых представлений, обучение счету, и игры, развивающие па­мять, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю. [2]

Результативность дидактических игр зависит, во-пер­вых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обыч­ными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, фор­мирующие умение выделять основные, характерные призна­ки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивает­ся умение отличать реальные явления от нереальных; груп­пы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту ре­акции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному со­держанию обучения, помогает активизировать учебный про­цесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игро­вых технологий («Сам Самыч» В.В. Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изум­рудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встро­енных в основное содержание обучения. [9]

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модифи­кации деловых игр: имитационные, операционные, роле­вые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется дея­тельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (ка­бинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процес­сов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать вы­полнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделиру­ется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются так­тика поведения, действий, выполнение функций и обязан­ностей конкретного лица. Для проведения игр с исполне­нием роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, меж­ду учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь опыт, знания, навы­ки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — на­учить подростка ориентироваться в различных обстоятель­ствах, давать объективную оценку своему поведению, учи­тывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятель­ность, не прибегая к формальным атрибутам власти, при­казу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанно­сти действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «ис­полнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором испытывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов. Этап подготовки. Подготовка деловой игры начина­ется с разработки сценария — условного отображения си­туации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и эк­спертов. Определен 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 и экспертам за консультацией. Допускаются предвари­тельные контакты между участниками игры. Но правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность нарушать этику поведения.

Этап проведения — процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход, Только ведущий может корректировать действия участни­ков, если они уходят от главной цели игры. В зависимос­ти от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, ди­агност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне; инициатор, осторожный критик, консерватор. [12]

Таблица 4.

Технологическая схема деловой игры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап подготовки | Разработка игры | * разработка сценария
* план деловой игры .
* общее описание игры
* содержание инструктажа
* подготовка материального обеспечения
 |
| Ввод в игру | * постановка проблемы, целей
* условия, инструктаж
* регламент, правила
* распределение ролей
* формирование групп
* консультация
 |
|  |  |  |
| Этап проведения | Групповая работа над заданием | * работа с источниками
* тренинг
* мозговой штурм
* работа с игротехником
 |
| Межгрупповая дискуссия | * выступления трупп
* защита результатов
* правила дискуссии
* работа экспертов
 |
|  |
| Этап анализа и обобщения | * вывод из игры
* анализ, рефлексия
* оценка и самооценка работы
* выводы и обобщения
* рекомендации
 |

Методологические позиции: методолог, критик, мето­дист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочи­таемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, от­вергаемый.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учи­тель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошиб­ки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета. [15]

## 2.2. Разновидности и возможности использования учебных деловых

## игр

Деловая игра является формой воссоздания предмет­ного и социального содержания будущей профессиональ­ной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных про­тиворечий и затруднений, испытываемых в типичных про­фессиональных проблемных ситуациях.

На этапе разработки деловой игры следует реализовать следующие психолого-педагогические принципы: 1) прин­цип имитационного моделирования содержания профес­сиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства; 2) принцип воссоздания проблемных ситуа­ций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у учеников состояние за­труднения; 3) принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производ­ственных функций специалистов; 4) принцип диалогическо­го общения и взаимодействия партнеров по игре как необхо­димое условие решения учебных задач, подготовки и приня­тия согласованных решений; 5) принцип двуплановости игровой учебной деятельности. Деловая игра решает «серьезные» задачи по развитию личности специалиста; обучае­мые усваивают знания, умения в контексте профессии, при­обретают и профессиональную компетенцию и социальную компетенцию (навыки взаимодействия в коллективе про­изводственников, навыки профессионального общения с людьми и управления ими). Но эта «серьезная» деятель­ность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоциональ­но «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу. [3]

Учебные деловые игры (цель которых — сформиро­вать определенные навыки и умения учащихся в их ак­тивном творческом процессе) по уровню сложности мож­но разделить на следующие разновидности.

1. Имитационные упражнения — они отличаются от деловой игры меньшим объемом и ограниченностью ре­шаемых задач (например, кто лучше может пользоваться едиными нормами и расценками?). Цель имитационных упражнений — предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, ак­центировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.
2. «Анализ конкретных производственно-профессио­нальных ситуаций» — обучаемые знакомятся с ситуаци­ей, с совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающее пе­ред специалистом в его профессиональной практике и требующее от него соответствующего решения; ученики предлагают свои решения в той или иной ситуации, ко­торые коллективно обсуждаются.
3. «Разыгрывание ролей» — ученики получают ис­ходные данные по ситуации, а затем берут на себя испол­нение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других учеников, которые потом оценивают действия участников ситуации, принимаемые ими самосто­ятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей и в зависимости от ранее принятых собственных решений, т. е. при разыгрывании ролей нельзя полностью предсказать ситуации, в которых оказывается тот или иной исполнитель; этот метод обуче­ния используется для выработки практических професси­ональных и социальных навыков.
4. Полномасштабная деловая игра, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принима­емых профессиональных решений (часто с использовани­ем ЭВМ для расчета и анализа близких и отдаленных по­следствий принимаемых решений). [10]

Деловую игру как форму контекстного обучения сле­дует выбирать прежде всего для решения следующих пе­дагогических задач:

* + формирование у обучаемых целостного представле­ния о профессиональной деятельности и ее динамике;
	+ приобретение проблемно-профессионального и соци­ального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
	+ развитие теоретического и практического мышле­ния в профессиональной сфере;
	+ формирование познавательной мотивации, обеспече­ние условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, не любое содержание профессиональ­ной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не мо­жет быть усвоено индивидуально.

Положительное в применении учебных деловых игр:

* + как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;
	+ происходит подготовка к профессиональной дея­тельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся учатся применять свои знания;
	+ послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;
	+ достигаются комплексные педагогические цели: по­знавательные, воспитательные, развивающие. Познаватель­ная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профес­сиональные функции на личном примере.

Воспитательная функция: в процессе проведения де­ловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении кол­лективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая эффективность: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на по­ставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение уча­ствовать в дискуссии и эффективно общаться. [14]

Отрицательные моменты в проведении учебных дело­вых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умени­ем проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и акте­ром (обладать актерскими данными) и режиссером в те­чение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры тре­буют много времени и порой специального изменения рас­писания занятий.

Можно сделать следующие выводы.

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, разверну­той во времени и пространстве.
2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студента­ми, а также реакцию других преподавателей, которая мо­жет быть неадекватной.
3. В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у студентов культуру дискуссии.
4. Структурные компоненты деловой игры (ДИ) долж­ны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тре­нажером, ни азартной игрой.
5. Игра должна строиться на принципах саморегули­рования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ДИ.
6. Режим работы студентов в процессе ДИ не уклады­вается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого производ­ственного процесса.
7. В вузе наиболее приемлемы компактные ДИ, рассчи­танные на 4 часа практических занятий. Их лучше прово­дить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая их эмоциональный заряд. [16]

Разработку деловой игры начинают с создания двух мо­делей — имитационной и игровой, которые будут встроены в ее сценарий. Таким образом, первый принцип ДИ реали­зуется на начальном этапе ее разработки. Имитационная модель — это прототип модели, она задает предметный кон­текст деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель задает социальный контекст и пред­ставляет собой работу участников ДИ с имитационной моделью.

Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценок. Компоненты игровой модели — сцена­рий, правила, цели, роли и функции игроков.

Объектом имитации обычно выбирается наиболее ти­пичный фрагмент профессиональной деятельности, требу­ющей системного применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть учащийся за период, предшествующий игре.

Игровая модель имеет игровые цели. Педагогическая модель имеет две группы целей — обучающие, или ди­дактические, и воспитательные. Предмет игры — это предмет деятельности участников игры, он зависит от модели специалиста и представляет собой перечень про­цессов или явлений, требующих профессионально компе­тентных действий. Важный элемент сценария — способ генерирования событий, определяющий динамику и ха­рактер развития игрового процесса. [14]

Различают три способа: детерминированный, спонтан­ный, смешанный. Последний из них, сочетающий алгорит­мизацию с учетом вероятностного характера событий, наи­более присущ деловой игре.

Графическая модель ролевого взаимодействия участни­ков отражает количественный и качественный состав участников, их связи, взаимодействия, пространственное расположение игроков и оказывает большую помощь ве­дущему и участникам игры.

Комплект ролей и функций игроков должен адекват­но отражать профессиональные и социально-личностные отношения, характерные для того фрагмента профессио­нальной деятельности, который моделируется в игре. Иногда для стимулирования игровой ситуации вводятся игровые роли (скептик, энтузиаст и т. д.). Чем выше про­фессиональный уровень разработчика, тем удачней будет комплект ролей. Сложным моментом в разработке игры является четкое определение функций игроков. Их нуж­но составлять обобщенно и дополнять инструкциями, в которых в словесной форме, с помощью таблиц или в виде алгоритма даются права, обязанности и возможные дей­ствия игроков. [1]

Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, существующих в прототипах модели­руемой реальности в упрощенном варианте. Кроме того, существует второй план игры — правила чисто игрового характера: если их не соблюдать, игра перестанет быть иг­рой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам игры сводятся к следующим положениям:

* правила содержат ограничения, касающиеся техно­логии игры, регламента игровых процедур или их элемен­тов, ролей и функций преподавателей-ведущих, системы оценок;
* правил не должно быть слишком много, не более 5—10, они должны быть представлены аудитории на пла­катах или с помощью технических средств;
* характер правил должен обеспечивать воспроизве­дение реального и делового контекстов игры;
* правила должны быть связаны с системой стимули­рования и инструкциями игрокам.

Как перечень основных правил можно привести соблю­дение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера. [7]

Система оценивания обеспечивает контроль принима­емых решений и самоконтроль, предполагает содержатель­ную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Система должна строиться прежде всего как система самооценки играющих, а затем — как систе­ма оценки преподавателем-ведущим.

Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участни­ков по поводу их навыков на заключительном обсужде­нии несут основную обучающую и воспитательную на­грузку. Заключительная часть игры — это не столько под­ведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактические ее результаты.

Методическое обеспечение игры предполагает наличие следующих материалов: проспект и параметры игры, на­бор реальной и игровой документации. Степень детализа­ции методических рекомендаций зависит от сложности объекта имитации, контингента и других причин.

Техническое обеспечение ДИ. Различают ручные и ма­шинные игры, однако между ними нет четкой грани; речь идет о степени использования ЭВМ в игровом процессе.

Однако в сценарии должны быть четкие указания о при­менении ЭВМ и ТСО. Технические средства выбираются в зависимости от целей и содержания игры и выполняют только функции, без которых нельзя обойтись или кото­рые выполняются вручную хуже и медленнее. [17]

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Переход на новые учебники в школах Республики Беларусь особенно сильно высветил одно из противоречий современного образования — противоречие между фактическим, «знаниевым» характером учебного материала, его огромным объемом и нежеланием, а чаще невозможностью учащихся усвоить этот материал.

Современные педтехнологии направлены на главную фигуру школы —ученика. Для выбора технологии требуется перестроить традиционно сложившийся стереотип деятельности учителя: понять ученика, принять ученика, признать ученика как субъекта процесса обучения и подобрать технологии образовательных знаний, учитывая подбор класса и возраст, тему и наличие дидактической обеспеченности обучения, не забывая о результате, который вы желаете получить.

Поэтому так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности учащихся, на развитие через эту деятельность их умений, качеств, компетенции.

Актуальность освоения педагогами современных образовательных технологий, которые непосредственно относятся к учебно-воспитательному процессу в учебных заведениях, обусловлена рядом проблем и противоречий практики.

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. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсифика­цию учебного процесса.

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.

Деловая игра является формой воссоздания предмет­ного и социального содержания будущей профессиональ­ной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных про­тиворечий и затруднений, испытываемых в типичных про­фессиональных проблемных ситуациях.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азаров ЮЛ. Игра и труд. — М., 1973. Азаров ЮЛ. Искусство воспитывать. — М., 1979.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. — М., 1987.
3. Газман О.С. и др. В школу — с игрой. — М., 1991. г
4. Гуружапов ВА. Вопросы экспертизы образовательных технологий // Психологическая наука и образование. 1997. № 2.
5. Занько С. Ф. и др. Игра и ученье. — М., 1992.
6. Зимняя А. Н. Педагогическая психология — М., 2000.
7. Игры — обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Летрусинского. — М., 1994.
8. Ильина ТА. Педагогика. — М., 1984.
9. Кларин М.В. Педагогическая технология. — М., 1989.
10. Лихачев Б.Т. Педагогика. — М., 1992.
11. Минкин Е. М. От игры к знаниям. — М., 1983.
12. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или развиваю­щие игры. — М, 1990.
13. Педагогика / Под ред. Ю.К. Бабанского. — М., 1983.
14. Педагогическое творчество в школе (из опыта учителей России) / Под ред. В.Ф. Кривошеева — М., изд-во НИИ школ МО РСФСР, 1992. — 114 с.
15. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. — М.: Народное образование, 1996.
16. Столяренко В.А. Педагогаческая психология — Мн. ,2000.
17. Яковлев Н.М., Сохор А.М. Методика и техника урока в школе. — М., 1985. – 163 с.
18. Яновская. М.Г. Творческая игра в воспитании младше­го школьника. — М., 1974.