

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

У сучасній педагогіці гра розглядається як один із ефективних засобів навчання і виховання.

Гра як засіб спілкування, навчання і накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом. Складність визначається численністю форм гри, способів участі в них партнерів і алгоритмами поведінки гри. Соціокультурна природа гри очевидна, адже у процесі гри:

– засвоюються правила поведінки і ролі соціальної групи класу (мінімоделі суспільства), які переносяться потім у «велике життя»;

– розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів в мініатюрі;

– набуваються навички спільної колективної діяльності відпрацьовуються індивідуальні характеристики школярів, необхідні для досягнення поставлених ігрових задач;

– накопичуються культурні традиції, привнесені в гру учасниками, учителями, залученими додатковими засобами – наочними посібниками, підручниками, комп'ютерними технологіями.

У сучасній школі, яка робить ставку на активізацію навчального процесу ігрова діяльність використовується у таких випадках: як самостійна технологія для засвоєння понять, теми і навіть розділу навчального предмета; як елемента більш загальної технології; як уроку чи його частини; як технології позакласної роботи.

У вітчизняній педагогіці і психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, К. Грос, Г. Спенсер та ін.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від гри взагалі, педагогічна гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені і характеризуватися навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонуки, стимулювання до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій за урочної форми занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед школярами у формі ігрової задачі; навчальна діяльність підкорюється правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб; у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігрову; успішне виконання дидактичної задачі

пов'язується з ігровим результатом.

Гра – школа професійного і сімейного життя, школа людських відносин. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра, як правило, добровільна і бажана.

Метод і роль ігрової технології у навчальному процесі, поєднання елементів гри і навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій педагогічних ігор. Функція гри – її різноманітна користь. Виділимо найважливіші функції гри як педагогічного феномена культури.

Соціокультурне значення гри. Гра – засіб соціалізації дитини, що включає в себе соціально-контролюючі процеси цілеспрямованого впливу їх на становлення особистості, засвоєння нею знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству, групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне значення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання і формування його як особистості, що дозволяє функціонувати як повноправного члена колективу.

Функція міжнаціональної комунікації. Ігри національні і в той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Вони створюють можливості моделювання різних ситуацій життя, шукати вихід із конфліктів без агресії, навчають різноманітним емоціям у сприйнятті всього, що існує в житті.

Функція самореалізації людини у грі. Це одна із основних функцій гри. Для людини гра важлива реалізації себе як особистості. Саме у цьому плані важливий сам процес гри, а не її результат, конкурентоспроможність чи досягнення мети. Процес гри – це простір самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі проблеми у людини і моделювати їх зняття.

Комунікативна гра. Гра – діяльність комунікативна, хоча відповідно до правил і конкретна. Вона вводить школяра в реальний контекст складних людських взаємин. Будь яка ігрова спільнота – колектив, що виступає відносно до кожного гравця як організація і комунікативний початок, що має багато комунікативних зв'язків. Якщо гра – форма спілкування людей, то поза контактами взаємин, взаєморозуміння, взаємоупуступок ніякої гри між ними не може бути.

Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати процес постановки діагнозу. Грі властива передбачливість; вона діагностичніша, ніж будь який інший вид діяльності людини, тому що, по-перше, індивід поводить себе у грі на максимумі виявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це «особливе поле самовираження».

Ігротерапевтична функція гри. Гра може і повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з навколишнім, у навчанні. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина у рольовій грі.

Саме практика нових реальних відносин, у які рольова гра ставить дитину як з дорослими, так і однолітками відносин свободи і співробітництва замість відносин спонукання і агресії. Призводить до терапевтичного ефекту.

Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі школярі засвоїли правила і сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, але й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх об'єднують. Такі ігри здатні допомогти школярам з відхиленням поведінки, допомогти їм справитися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю і спілкуванню з однолітками у групі.

Розважальна функція гри. Розваги – це потяг до різноманіття. Ця функція пов'язана із створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, душевної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Гра – це завжди пошук.

Керівництво багатьма іграми необхідно для активізації процесу самовиховання дитини. До педагогічних підходів в організації дитячих ігор необхідно віднести низку наступних моментів.

Вибір гри. У першу чергу залежить від того, яка дитина, що їй необхідно, які виховні завдання вимагають свого рішення. Вибір гри залежить від часу її проведення, природно-кліматичних умов, від наявності ігрових аксесуарів, від конкретної ситуації, що склалася в дитячому колективі. В іграх дитиною здійснюються цілі декількох рівнів, взаємопов'язаних між собою.

Перша ціль – задоволення від самого процесу гри. У цій цілі відображена установка, що визначає готовність до будь якої активності, якщо вона приносить радість.

Ціль другого рівня – функціональна, вона пов'язана з виконанням правил гри, розігруванням сюжетів, ролей.

Ціль третього рівня – відображає творчі задачі гри – розгадати, вгадати, розплутати, досягти результату.

Ігрова практика накопичила чимало демократичних агротехнічних прикладів розподілу на мікро колективи: жеребкування, лічилки.

Відповідальний момент – розподіл ролей. Вони можуть бути активними і пасивними, не повинно залежати від статі вікових і фізичних можливостей дитини. Враховуючи, яка роль корисна дитині, вихователь використовує такі прийоми:

- призначення на роль безпосередньо дорослим;
- призначення на роль через старшого (капітана);
- вибір на роль за результатами ігрових конкурсів;
- добровільне прийняття ролі дитиною за її бажанням;
- черговість виконання ролі у грі.

Розвиток ігрової ситуації. Під розвитком розуміється зміна поло-

ження гравців, ускладнення правил гри, зміна обстановки, емоційне насичення ігрових дій.

Основні принципи організації гри:

- відсутність примусу будь якої форми;
- принцип розвитку ігрової динаміки;
- принцип підтримки ігрової атмосфери;
- принцип взаємозв'язку ігрової і неігрової діяльності, тут важливе перенесення основного смислу ігрових дій в реальний життєвий досвід дітей;
- принцип переходу від простіших дій до складних ігрових форм.

Урок, що проводиться в ігровій формі, вимагає певних правил:

1. Попередня підготовка. Треба обговорити коло питань і форму проведення, розподілити ролі. Це стимулює пізнавальну діяльність.
2. Обов'язкові атрибути гри: оформлення, відповідна обстановка.
3. Обов'язкова констатація результату гри.
4. Компетентне журі.
5. Обов'язкові ігрові моменти не навчального характеру (заспівати, проскакати) для переключення уваги і зняття напруги.

Досвід, накопичений вітчизняною та зарубіжною педагогікою, засвідчує, що ігрові технології є необхідною умовою саморозвитку та самовиховання дитини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Інноваційні та інтерактивні технології навчання : довідник / упоряд. Б. Бричок. – Рівне, 2004. – 42 с.
2. Кукушин В. С. Современные педагогические технологии : пособие для учителя / В. С. Кукушин. – Ростов-на-Дону : «Феникс», 2004. – 379 с.