

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Управление по образованию и науке
администрации муниципального образования городской округ
город-курорт Сочи Краснодарского края
**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
гимназия №76 г.Сочи имени Кононцевой Г.В.**

354207 г. Сочи, Л-207, ул. Гайдара, 11, тел. 252-29-91, факс (862) 252-29-92

Тема: «Феномен игры-развлечение, способное перерасти в обучение, в
модель воспитания »

Выполнила: Алешина Виталина Вадимовна
учитель-логопед МОБУ гимназии №76

Сочи 2023

Содержание

Введение.....	3
1.Игра как метод обучения.....	4
2.Виды педагогических игр.....	9
3.Развитие творческой активности младших школьников в процессе реализации игровой педагогической технологии.....	15
4.Ограничения и недостатки использования игр образования.....	20
Заключение.....	21
Список литературы.....	22

Введение

Пути повышения эффективности обучения ищут педагоги всех стран мира. Одним из важнейших решений этой задачи является разработка и внедрение новых педагогических технологий. Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантированный успех поставленных учебных целей. Технология (от греч. « techne » — искусство, мастерство, умения и «логос» — наука) – совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.[1] Педагогическая технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. Ведущими признаками технологии являются:

1. совокупность (сочетание, соединение) каких-либо компонентов;
2. логика, последовательность компонентов;
3. методы, приёмы, действия, операции;
4. гарантия результата

Технологизация учебного и воспитательного процесса в современной отечественной и зарубежной педагогике связана с поиском дидактических подходов, которые могли бы превратить обучение в своего рода « производственно-технический процесс с гарантированным результатом»[3]Маленький ребёнок обладает целостным миропредставлением и своеобразным ощущением. Для него мир един и целостен. Этот мир может быть добрым и злым, цветным и чёрно-белым, открытым и загадочным. Когда он попадает в школу целостный мир в его сознании распадается на множество фактов, понятий, законов. Чтобы понять

учеников, найти к ним подход. Не следует рассматривать их как маленьких взрослых. Их мир существует, и они рассказывают о нём в игре.

1. Игра как метод обучения

Всем хорошо известно, что для развития у детей чувства ритма, такта, музыкального слуха и памяти необходимо с ранних лет тесно знакомить их с музыкальными играми. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-реактивными возможностями. В этом и содержится её феномен, что является развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в модель воспитания. Игру как метод обучения и воспитания, 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 усвоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии урока (занятия) или фрагмента; — как технология внеклассной работы.

«Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр».[4] Педагогическая игра в отличие от обычных игр обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. «Игры – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил» — М.Ф. Стронин.

Игра всегда предполагает принятия решения, как поступить?, что сказать? Решение этих вопросов обостряет мыслительную деятельность играющих. Для детей игра прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже самым слабым ученикам. Чувство равенства, радость – всё это даёт ребятам возможность преодолеть стеснительность, мешающую благотворно сказываться на результаты обучения. Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой, напоминает хроматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Несмотря на чёткие условия игры в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, ребёнок начинает думать, как на него ответить. Поэтому для игры характерно спонтанность речи. Речевое общение, включающее не только речь собственную, как жест, мимику, имеет целенаправленность и носит обязательный характер. В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: усвоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- диагностическую: выявление отклонений от нормального поведения;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия самого процесса деятельности, а не только от результата.

2. Творческий, в значительной мере импровизационный. Очень активный характер это деятельности.

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

4. Наличие прямых или косвенных правил. Отражающих содержание игры.

В структуру игры как деятельность органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- Роли, взятые на себя играющими;
- Игровые действия как средства реализации этих ролей;
- Игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- Реальные отношения между играющими;
- Сюжет (содержание – область действительности, условно воспроизводимая в игре).

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что являясь развлечением, отдыхом она способна перерасти в обучение. Игра в обучении — яркий пример двух плановости, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме. Анализ литературы по использованию игры в обучении показывает, что игра – явление полифункциональное. Трудно

переоценить воспитательное значение игры, её всестороннее влияние на ребёнка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются робкие и застенчивые и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, самостоятельность. На уроках игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения 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. Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всём разнообразии имеют одну общую идею. Каждая игра – это набор задач. Задачи даются ребёнку в различной форме – в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, устной или письменной инструкции – и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации. Задачи могут быть самые разнообразные: лёгкие – доступные малышам и трудные – непосильные для взрослого. Поэтому задачи могут развивать ребёнка, постоянно усложняя задачи. Это позволяет ребёнку идти ребёнку вперед и совершенствоваться самостоятельно. В развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом обучения творческой деятельности самостоятельно по способностям. Это позволяет решать сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- Развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с раннего возраста;
- Задания всегда опережают развитие способностей;

- Поднимаясь самостоятельно, доходя до определённого уровня, ребёнок развивается наиболее успешно;
- Все развивающие игры разнообразны по содержанию, но создают атмосферу непринуждённости, радости.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации. Основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой, так и учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, её соотношение с реальностью. Важнейшая роль принадлежит обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют результаты игры, соотношение игровой модели и реальности.

Результативность дидактических игр зависит от:

- Систематического их использования
- Целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать учебные элементы. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы. Таким образом, многое зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

2. Виды педагогических игр

Игровые технологии используются в обучении с незапамятных времён. В настоящее время они чаще используются в сфере начального образования. В средней и в высшей школе обращаются к игровым технологиям редко. Игры могут использоваться при знакомстве друг с другом на начальных этапах обучения; могут сочетаться с различными психолого-педагогическими тренингами по развитию коммуникации. Также они могут использоваться непосредственно в процессе обучения. Игры следует разделить по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- А) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- Б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- В) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- Г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методике. Три большие группы составляют: игры с готовыми «жёсткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают свободную игровую стихию и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по её ходу. Важнейшие из других методических типов; предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры – драматизации. По содержанию игры с готовыми правилами различают: все предметные, спортивные, подвижные, интеллектуальные, строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные, шуточные, ритуально-обрядовые и т.д. «Вольные» игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, и этнографические. Различают игры с предметами и без

предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с разными средствами передвижения. Форма – способ существования и выражение содержания. По форме выделяют самостоятельные типовые группы, в которых следующие игры: игры – празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Педагогические игры обладают существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатам, учебно-познавательной направленностью. Активизировать познавательную деятельность учащихся позволяет игровая форма занятий, которая создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций. Дидактическая цель при планировании игры превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средство для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному (подробному) обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Развитию психологических качеств личности, эмоциональности и гибкости ума способствуют игровые уроки. Привлечение учащихся к игре позволяет достичь эффекта раскрепощения, активного поиска, умения анализировать, принимать решения, общаться. В игровой увлекательной форме учащимся даётся тот материал, который в традиционной форме усваивается очень слабо и без интереса. Когда учащиеся увлекаются, они не замечают, что учатся –

легко познают, запоминают новое, ориентируются в необычной ситуации. Рассмотрим некоторые особенности методических типов игр, принимаемых в образовательном процессе. Деловые игры – хорошая форма коллективного познания. Они моделируют реальную производственную деятельность. Учащиеся разбиваются на группы, которые получают своё задание.

Возможные варианты структуры деловой игры на уроке.

- Знакомство с реальной ситуацией;
- Построение её имитационной модели;
- Написание сценария;
- Подбор необходимой информации, средств обучения, создающих игровую обстановку;
- Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
- Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности

При разработке содержания игры ставятся игровые и учебные цели, определяется объём необходимых знаний, функции и роли участников игры, инструкции участникам. Попробуем рассмотреть более подробно технологию деловой игры. Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирование обще учебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются различные модификации деловой игры: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психодрамма и социодрама.[5] Схематично технологию деловой игры можно представить следующим образом.

Этап подготовки начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятий, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной

задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц. После идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкции, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками деловой игры. Негласные правила запрещают от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения. Этап проведения – содержание; процесс игры. С началом игры никто не должен вмешиваться и изменять ход игры. Ведущий или учитель только может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. Различают три способа развития игрового процесса: детерминированный, спонтанный, смешанный (сочетание алгоритмизации с учётом вероятного характера событий, наиболее присущих деловой игре). Деловые игры в зависимости от модификации могут быть введены различные типы ролевых позиций участников:

- По отношению к содержанию работы в группе – генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, анализатор;
- По организационным позициям – организатор, координатор, интегратор, контролёр, тренер, манипулятор;
- По отношению к новизне – инициатор, осторожный критик, консерватор;
- По методологическим позициям – методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлектирующий программист;
- По социально-психологическим позициям – лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, не принимаемый, отвергаемый.

Этап анализа и обобщения результатов игры подразумевает выступление экспертов, обмен мнениями, защиту своих решений и выводов.

Учитель объясняет достигнутые результаты, отмечает ошибки, делает вывод занятия. Внимание обращается на сопоставление используемой имитации с соответствующей областью реального мира, установление связи игры с содержанием учебного предмета. Ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Их можно разделить по мере возрастания и сложности на три 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.

Выделяют в структуре ролевой игры следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

1. Роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические). Межличностные роли определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.). Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувства коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки т.п.

2. Исходная ситуация. Выступает как способ её организации. При всём разнообразии определения понятия ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношение коммуникантов.

3. Ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определённую роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью – главных компонентом ролевых игр – и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры,

которые включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.

По сути, ролевая игра является художественно-образным отражением тех или иных сторон, фактов, моментов жизни. Это одно из важнейших средств первичной социализации ребёнка, позволяющее расширить ролевой репертуар, отработать навыки ролевого поведения, овладеть ролевым этикетом и осознать его условность. Детские ролевые игры – своеобразная антология сценарных вариантов жизни и моментов, определяющих ход сценарного действия. Таким образом называя ролевую игру игрой, иметь ввиду, что это «игра в жизнь», т.е. искусство, способ расширения реального жизненного опыта человека новым, иллюзорным, но переживаемым и поэтому подобным опыту подлинному. Ролевая игра внесла вклад в развитие творческого и эстетического потенциала ребёнка, об изменении характера репродукции в игре и выработке навыков дедуктивного мышления, но нас интересует в данном случае прежде всего технология, т.е. принципы, приёмы и средства изображения в ролевой игре. Можно сделать вывод, что путь воплощения основных принципов педагогической технологии игровой деятельности на уроке – это

1. Организация проживания урока как художественного образа;
2. организация творческих импровизаций, открывающих возможности самореализации всех участников;
3. осмысление и подведение итогов совместной деятельности.

3. Развитие творческой активности младших школьников в процессе реализации игровой педагогической технологии

Главной задачей системы образования становится развитие личности, её творческой индивидуальности, развитие и реализация сущностных сил ребёнка. Однако в работах многих педагогов и психологов (Р. М. Грановская, Ю.С. Крижанская и др.) отмечается, что в существующей сегодня системе образования недостаточно уделяется внимание целому пласту человеческого опыта – опыта творческой деятельности. Н.В. Уварина утверждает, что особенно негативно такая тенденция в образовании отражается на детях младшего школьного возраста. Создавая у них репродуктивную направленность в обучении, можно потерять будущего творца, ведь такое обучение, отмечает автор, формирует скорее потребителя, беспомощного в творческом плане, столкнувшись с новыми условиями или обстоятельствами, он оказывается недееспособным. Необходимо отметить, что существует противоречие между резервом имеющихся теоретических и методических возможностей и недостаточностью использования этих возможностей как средств активизации и эффективности развития потенциала младших школьников. В образовании эта область остаётся мало разработанной и находится в стадии становления. Поэтому педагогические технологии образования как область теории и практики нуждаются в значительной разработке, и сам термин – в уточнении дефиниции. Разрешение проблемы активности личности в обучении как ведущего фактора достижения целей обучения, общего развития личности требует принципиального осмысления важнейших элементов обучения (содержания, форм, методов). Стратегическим направлением активизации обучения является не увеличение объёма передаваемой информации, не усиление и увеличение числа контрольных мероприятий, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включение в него учащегося на уровне творческой активности. Младший школьный возраст – благоприятный и значимый период для выявления и развития творческого потенциала

личности, так как в этом возрасте закладываются основы творческой и образовательной траектории, психологическая база продуктивной деятельности, формируется комплекс ценностей, качеств, способностей, потребностей личности, лежащих в основе её творческого отношения к деятельности. Поэтому развивать заложенную в каждом ребёнке творческую активность, воспитывать у него необходимые для этого качества — значит, создавать педагогические условия, которые будут способствовать этому процессу. Таким образом, всё более активизируется проблема устранения противоречий, между возрастающими потребностями личности в творческой самодетерминации и сложившимися педагогическими условиями, препятствующими творческому росту личности младшего школьника в процессе образования, а также необходимостью использования педагогических технологий развития творческой активности младших школьников. В гуманистической педагогике понимание развития личности в процессе усвоения, научение предусматривает толкование активной самостоятельной деятельности и творчества самого себя. Творчество рассматривается как совокупность сущностного, процессуального и личностного компонентов, обуславливающих появление продукта, отличающегося новизной, оригинальностью, уникальностью.[6] Синтезируя изложенные точки зрения с учётом возрастных особенностей младших школьников, мы определяем творчество как процесс, этапами которого являются:

- накопление знаний и навыков для уяснения замысла и формирования задачи;
- рассмотрение задачи с разных сторон, построение вариантов;
- реализация версий, идей, образов;
- проверка найденных вариантов и их отбор.

Данный подход позволил выявить основные составляющие творческой личности младшего школьника: уверенность в своих силах; доминирование эмоций радости; отсутствие боязни показаться странным и

необычным; отсутствие комфортности; любовь к фантазированию, способность быть самим собой, слышать своё « Я ». Сущностью педагогических технологий является научно-обоснованный способ построения учебного процесса; экстенсивный характер его развития; гарантированность планирования и воспроизводимость системы. Поэтому под игровой педагогической технологией понимается систематическое и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного процесса обучения, систему способов и средств достижения целей и управление этим процессом. Исходя из гуманистического подхода, необходимо выстраивать индивидуальную траекторию творческого развития каждого ребёнка. На наш взгляд, это возможно в условиях игровой технологии. Применение тренинго-игрового метода в структуре игровой педагогической технологии позволяет содержание образования подстроить под ребёнка, через учёт реальных психологических механизмов развития личности. В данной технологии учёт реальных психологических механизмов это экзистенциальная сущность ребёнка, выражающаяся в личностной свободе, обеспечивающая проявление творческой активности младших школьников и как следствие полноценное развитие личности. Уровень применения в начальной школе педагогических технологий направленных на развитие творческого мышления и творческой активности даёт нам возможность говорить о недостаточной теоретической разработанности технологий преподавания в начальной школе и их направленности на развитие творческой активности младших школьников. Организация деятельности младших школьников по развитию творческой активности можно рассматривать как технологический процесс. Его критериями являются: эвристичность в установлении различий и сходства в изучаемых предметах и явлениях, нахождение общего, единичного, особенного; не регламентированность в поиске и разрешении противоречий; комфортность; выразительность речи; высокая творческая активность.[7] Главным показателем развития творческой активности младших школьников является

устойчивый интерес к учебной деятельности, готовность к действию, нестандартное выполнение заданий. Тренинго-игровой метод выступает как инструментальный развития творческой активности младших школьников, который можно применять на отдельном занятии и как элемент урока. В связи с этим, мы определяем тренинго-игровой метод, как много функциональный, способствующий овладению любым сложным видом деятельности, перепрограммирования модели управления поведением. Одним из принципиальных положений организации тренинга является отсутствие отметки по большой системе, деятельность оценивается на основе суждений. При помощи данных приёмов, с одной стороны, в работу вовлекается максимальное число учащихся, с другой – видно, кто из детей знает материал, а кто не знает. В целом применение тренинго-игрового метода предполагает гуманное отношение к детям, которое выражается в заинтересованности их судьбой, оптимистической вере в ребёнка, сотрудничестве, отсутствии прямого принуждения, терпимости, демократизации отношений, уравнивание учителя и учащегося в правах, праве на собственную точку зрения и праве на ошибку, стиле отношений (не принуждать, а убеждать; не командовать, а организовывать; не ограничивать, а предоставлять свободу выбора). Для этого, в рамках применения тренинго-игрового метода, используются приёмы, которые содержат элемент новизны, неожиданности в источнике выполнения задания, элементы юмора, игры, импровизации действия. Такие важные структурные элементы способной учебной деятельности целеполагание, планирование, рефлексия, самооценка, практически полностью монополизированы учителем. В воспитании творческой личности особое значение приобретает компетентность педагога, педагогическое творчество. Теоретическое осмысление проблемы позволило определить пути и условия развития творческой активности учащихся:

1. развитие творческой активности младших школьников и её влияние на их творческий рост проходит более успешно, если деятельность учителя основывается:

- на искреннем уважении и эмпатическом понимании учащихся и умение использовать игровую педагогическую технологию, как инструментарий развития творческой активности младших школьников;

- умении тонко и деликатно обращаться с младшими школьниками, следовать природе ребёнка, обеспечивать их свободное развитие;

- поощрении в развитии способности учащихся быть самостоятельными, ответственными людьми;

- воспитании стремления к свободе.

2. условиями, обеспечивающими эффективность развития творческой активности младших школьников являются:

- возможность овладения школьниками опытом самостоятельной разнообразной для них деятельности через испытание тренинго-игрового метода в учебном процессе;

- создание обогащённой информационной и досугово-развивающей среды;

- выстраивание образовательного процесса, как процесса взаимодействия индивидуального, уникального учителя и индивидуального, уникального ученика;

- совместная деятельность педагога и учащегося, где особое значение приобретает мировоззрение и компетентность педагога в воспитании творческой личности с учётом её индивидуальности.

Отсюда игровая педагогическая технология строится как сотрудничество, сотворчество взрослого и ребёнка, в которых доминирует равный, взаимовыгодный обмен личностными смыслами и опытом.

4. Ограничения и недостатки использования игр в образовании

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра — очень время и трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели ее проведение. Возможно, в будущем будет создан банк игровых образовательных технологий, что позволит экономить силы, но пока его не существует. Игра не является педагогической панацеей. Существует большая опасность использования педагогами псевдоигровых форм. Многие замечательные образовательные технологии оборачиваются пустой оболочкой при использовании их формально. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос — новый материал — закрепление — домашнее задание». Здесь обозначена проблема, пути решения ее можно указать только в общих чертах:

- увлечение самого педагога игровыми формами;
- запрет на «обязательность» внедрения игр;
- проработка требований к игре (наличия легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.).

Игра — живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание. Существует также опасность возникновения «игровой аддикции» (зависимости от игры). Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже витальные потребности могут быть депривированы — подростки, увлеченные компьютерными играми, могут отказывать себе в еде и питье. Происходит это, по-видимому, из-за того, что игра реализует не менее значимые потребности — в общении, самоутверждении и т.д. Очевидно, что при возникновении зависимости необходимо выяснить, каков механизм, какую потребность ребенок реализует в игре. И попытаться найти аналог этой деятельности в других сферах жизни.

Заключение

Игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры. Состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребёнка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было. Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность. 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 соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991,
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М., 1996 стр.46Попова
4. Новосёлова С.Л. Игра дошкольника. – М., 1989
5. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.
6. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Сов. педагогика, 1944. № 8-9.
7. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. М., 1992.
8. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей. М., 1940.
9. Мухина В. С. Возрастная психология: учебник для студентов. М., 1997.
20. Мухина В. С. Шестилетний ребенок в школе. М., 1990.
10. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты. М., 1995
11. Степанова, Ольга Алексеевна Профилактика школьных трудностей у детей: Метод. пособие/ О.А. Степанова.- М. : Сфера, 2003.
12. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998
13. Ушинский К. Д. Педагогическая поездка по Швейцарии. М., 1949.
14. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950.
- 15.Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
16. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза,2002. Т. Вып.3.