

Васильева Елена Юрьевна

канд. ист. наук, доцент

ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический

университет Петра Великого»

учитель английского языка

ГБОУ гимназия №209 Центрального района

Санкт-Петербурга «Павловская гимназия»

г. Санкт-Петербург

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

***Аннотация:** игра служила как естественный вид деятельности ребенка, подростка, юноши с древности служила самым эффективным методом обучения, передачи опыта старших поколений младшим. Автор статьи считает, что в современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность в младшей школе является ведущей педагогической технологией.*

***Ключевые слова:** игра, игровой метод, игровая педагогическая технология, человековедческая компетентность педагога, обучение, развитие.*

Интеграция российского образования в мировое образовательное пространство сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и учебно-воспитательной практике.

Процесс становления и развития новой системы образования в России сегодня предоставляет учебным коллективам возможности выбора и реализации широкого спектра педагогических технологий. И, что очень важно, – реализация педагогических подходов и технологий основана на принципе вариативности, который позволяет конструировать педагогический процесс по любой модели, включая авторские.

При этом приоритетным в содержании обучения становится индивидуализация образовательных программ, что включает в себя обогащение новыми процессуальными умениями, развитие индивидуальных способностей, самостоятельное получение и оперирование информацией, применение творческого подхода к решению поставленных задач. А, также, особая роль принадлежит духовно-нравственному воспитанию личности обучаемого, взаимодействию школы и семьи, интеграции ученика в социальное пространство.

В связи с этим особое внимание уделяется совершенствованию педагогических технологий, используемых в процессе обучения различных возрастных групп.

В настоящей статье мы остановимся подробнее на игровом обучении в младшей школе на примере уроков английского языка.

Игра – это одна из основных, если не самая главная форма обучения человека в процессе эволюции. Игровая форма обучения имеет глубокие исторические корни и на сегодняшний день остается, пожалуй, основной и всеохватывающей педагогической технологией в образовательном процессе в младшей школе.

Педагогическая технология по своей сути является многогранным понятием и трактуется авторами по-разному в зависимости от рассматриваемого аспекта. Б.Т. Лихачев, В.П. Беспалько, И.П. Волков, В.М. Шепель, М.А. Чошанов, В.М. Монахов и многие другие учёные и практики описали в своих работах категорию «педагогическая технология».

Согласно концепции ЮНЕСКО, педагогическая технология – это *системный метод* создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей за дачей оптимизацию форм образования [2].

На наш взгляд, для характеристики *игрового метода* обучения наиболее ёмким является определение, данное доктором философских наук, профессором В.М. Шепелем в рамках его концепции «человековедческой компетентности

педагога». В основе данной концепции лежит антропологический подход к познанию и формированию личности учителя и учащегося и, как следствие, технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния [5, с. 52].

Игра многогранна. Она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых её задач – обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения и выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

Начиная с древних времен принцип соревнования в процессе обучения и воспитания способствовал самоутверждению личности молодого человека и совершенствованию лучших качеств и умений в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах. Военные игры, состязания в риторике, участие в дискуссиях на протяжении веков признавались лучшими средствами достижения результатов в педагогической практике. Томмазо Кампанелла, Франсуа Рабле, Джон Локк, Жан-Жак Руссо, Ян Амос Каменский и другие мыслители прошлого призывали к использованию игровых форм как программы педагогических мероприятий, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности. К. Гросс, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн исследовали феномен игры как особой педагогической технологии в настоящее время.

С помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Основные направления реализации игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий: дидактическая цель ставится в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; элемент соревнования как дидактическая задача успешное выполнение задания связывается с игровым результатом [4].

Как показывает практика, способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности [3, с. 15].

В процессе обучения в 1–4 классах полезно использовать игры на развитие навыков аудирования, фонетических, лексических, грамматических. Игр уже придумано много, но творческий процесс, так же, как и совершенство, не имеет завершения и пределов. Поэтому, в процессе работы учитель, исходя из интересов и способностей учащихся, использует уже имеющееся и придумывает новое. Приведем несколько примеров.

Например, для эффективного запоминания счета и произношения цифр можно поиграть в командную игру «Кто лучше знает цифры?»: представители от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

Дети очень любят соревноваться в скорости составления целостной картинки по изучаемой теме (еда, животные, семья, страноведение и т. д.): «Кто быстрее сложит паззлы?»: две или больше команд разбирают части картинок (несколько целых картинок нужно предварительно разрезать неровно на части и разложить по разным коробочкам). Затем, находясь за разными столами, участники команд складывают картинки.

Игра «Айболит» позволяет учащимся лучше запомнить написание слов: в качестве пациентов выступают слова. Нужно написать слово или фразу/предложение, перепутав в словах буквы, а в фразе/предложении слова местами. Участникам команд нужно кто быстрее навести порядок и «вылечить» слово или фразу/предложение.

И таких игр используется множество: пение, рисование, игра с мячом, в прятки, в кубики и многое другое помогают учащимся действовать в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. При этом, задействованы все функции игры как особого вида деятельности: социализация; коммуникация; самореализация; игровая терапия; диагностика; коррекция; развлечения и активный отдых.

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 занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования детей к обучению [1, с. 25].

Таким образом, игровая технология имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ребенок, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели. Только такой подход обеспечивает максимальную эффективность использования игровых методов обучения.

Список литературы

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
2. Сайт ИИТО ЮНЕСКО [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.iite.unesco.org/teacher_development
3. Финогенов А.В. Игровые технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. – Красноярск, 2001.
4. Черкесова Е.В. Игра как педагогическая технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru>
5. Шепель В.М. Человековедческая компетентность менеджера. Управленческая антропология. – М.: Дом педагогики, 2000. – 544 с.