

Вальтен Татьяна Дмитриевна

учитель

МБОУ «Сосновская СОШ»

с. Сосновка, Кемеровская область

ИГРА КАК СПОСОБ УСВОЕНИЯ МАТЕРИАЛА У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассмотрены особенности игры в среднем и старшем звене.*

***Ключевые слова:** значение игры, старший возраст, средний возраст, особенности игры, цели игры.*

Какое отношение к среднему и старшему звену имеет игра? Игра – это ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника. В ней есть все, что необходимо для полноценного развития личности. Игра является уникальным явлением общечеловеческой культуры. Благодаря игре человек переступает границы собственных рамок, освобождается от жесткой природной и социальной предопределенности, открывает себя в большей степени миру, что является уникальной социальной практикой, а также в игре человек способен создать свой собственный игровой мир.

Но актуальность игры имеет значение не только в дошкольном возрасте. Многие скучные проверочные работы можно разнообразить иным видом деятельности – игрой.

Средний и старший возраст – это период подросткового детства, на данном этапе подросток стремится к взрослости, но несмотря на это сохраняется потребность в играх, только вот это уже не сюжетно-ролевые, игры с предметами или подвижные игры, на смену им приходят деловые игры, групповые.

Особенность игры в среднем и старшем звене заключается в том, игры подростков нацелены на самоутверждение в обществе, развитие коммуникативных навыков. Также не стоит забывать про один очень важный момент –

юмор, стремление к розыгрышу вызовет большую заинтересованность под-
ростков.

Игра в среднем и старшем возрасте должна иметь следующие цели:

- побуждение интереса. Мотивация;
- развитие коммуникативных навыков. Самоконтроль;
- диагностика поведения учащихся в условиях игры.

Специфика игры как формы организации образовательного процесса – раз-
витие конкуренции. Игра может проводиться в форме интеллектуальных сорев-
нований, а также поисковой работы по решению задач-ситуаций.

Технология организации игры предполагает не только выбор формы, отве-
чающей текущим педагогическим задачам, но и разработку концепции игры,
состоящую из следующих этапов:

- подготовительный (выбор формы игры, отбор заданий, уточнение систе-
мы оценивания, подготовка перечня вопросов);
- проведение игры (на данном этапе, исходя из ситуации возможна кор-
ректировка правил игры);
- подведение итогов игры, рефлексия (что получилось? Почему в процессе
пришлось менять ход игры, правила?).

Практически любой урок, проверочную можно из традиционной формы
преобразовать в урок – игра, тем более что современные образовательные стан-
дарты предлагают педагогу выходить за рамки традиционных форм проведения
урока. Наиболее трудный для запоминания материал школьник может воспро-
извести, играя. Например, проведение урока финансовой грамотности в рамках
урока обществознание в 8 классе по теме «Банковские услуги».

Целью данного урока – игры является: повышение финансовой грамотно-
сти и информированности учеников в сфере банковских услуг. Особенность и
отличие урока от традиционной формы в том, что учащимся раздается картинка
с изображением определенной группы населения, а также список общих бан-
ковских услуг, задача – подобрать услуги, исходя из категории населения и
объяснить обусловленность выбора. В ходе урока, школьники благодаря сорев-

новательному моменту должны наиболее быстрым способом подобрать актуальные услуги своей аудитории населения и презентовать их в роли банковских работников. По итогу подростки знакомятся с новыми банковскими услугами, дают объяснение ранее им знакомым и делают определенные выводы.

Как правило, упоминание грядущей контрольной работы по пройденному материалу вызывает у учащихся негодование и возмущение, но стоит только упомянуть что данная проверочная пройдет в форме игры, как настроение школьников меняется определенно в лучшую сторону. Пример такого урока – «Урок игра – закрепление по теме политика Николая I». В ходе игры класс делится на две соревнующиеся стороны и в различных этапах и формах происходит закрепление материала. Оценивание происходит по принципу наибольшей активности в группе.

Еще один пример урока по мотивам игры «Крокодил», учащиеся вытягивают карточки с терминами, явлениями, персонажами той эпохи, которая нуждается в закреплении, далее должны без слов показать, что было им загадано. Подобные игры всегда очень позитивно воспринимаются учащимися, участие принимают практически все, самостоятельно вовлекаясь в процесс.

В 11 классе для повторения пройденного материала использую игру – «скажи иначе», где за отведённое время каждый игрок должен объяснить своей команде по очередности 5 загаданных слов относящихся к той, или иной теме, не употребляя самого слова, либо слов синонимов. Чаще всего необходимо привлечение знаний по терминологии.

Таким образом, актуальность игры в среднем и старших школьных звеньях имеет место. Она позволяет внести краски в традиционный тип урока, тем самым создав для учащихся привычную и актуальную для них атмосферу.

Список литературы

1. Особенности игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye_tehnologii_v_srednem_i_starshem_shkolnom_vozraste/

2. Птиченко Ю.В. Игра как ведущий вид деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/soobshenie-igra-kak-vedushij-vid-deyatelnosti-4387075.html>