

Абрамян А. К.

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
УЧАЩИХСЯ**

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2008/4-1/1.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2008. № 4 (11): в 2-х ч. Ч. I. С. 8-12. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2008/4-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Абрамян А. К.

Российский государственный социальный университет (г. Таганрог)

Поиск новых форм и приемов изучения школьного материала в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно, ведь в свободной школе каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения предметам должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результат учебного труда. Активные методы обучения выделяют в отдельную группу, которые позволяют оценить успешность и полноту усвоения изучаемого материала. Их использование отличается повышенной степенью мотивации, эмоциональным и творческим характером занятий, направленностью на преимущественное развитие или приобретение профессиональных, интеллектуальных и поведенческих навыков в сжатые сроки.

Игра - это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Опыт показывает, что отечественные педагоги относят игру к одному из важнейших способов обучения и тесно связывают его с возрастными и психологическими особенностями обучаемых [Пидкасистый 1990: 137].



Рис. 1. Классификация активных методов обучения

Большинству из них присущи четыре главные черты [Шмаков 1994: 98]:

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
2. творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п.;
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

- Создание игровой оболочки: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
- Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должны быть у каждого члена команды.

– Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов деятельности, имея право отказа от действия и т.д.

– Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

– Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры, и, во-вторых, задание подбирать от легких до тех, выполнение которых требует значительных усилий.

– Вариативность - в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.

– Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра - очень время- и трудоемкая форма обучения. 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 на разработку сценария, определения порядка проведения игр и т.д. Но пока его не существует.

Игра - живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому учащиеся 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, т.к. она 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. Тема аддикции заслуживает отдельного обсуждения. 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.

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 и характеризованы учебно-познавательной деятельностью. Она реализуется с учетом требований государственного стандарта и школьной программы. На занятиях используются игровые приемы и создаются игровые ситуации, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Их реализация при классно-урочной форме обучения происходит по основным направлениям, когда 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.

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

Обучающая - развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации.

Мотивационная - создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

Коммуникативная - объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов, освоение диалектики общения.

Диагностическая - выявление отклонений норм развития в процессе игры, позволяющие учителю увидеть ребенка в свободном, раскрепощенном проявлении, получить информацию о его воображении, фантазии, творческих способностях и о степени его активности, готовности к деловому взаимодействию.

Релаксационная - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.

Коррекционная - внесение позитивных изменений в структуру личности.

Психотехническая - формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

Функция социализации - включение в систему общественных отношений.

Межнациональная коммуникация - освоение единых для всех ценностей.

Самореализация - дает возможность для более полного выявления и развития личностных возможностей, реализации человеком себя как личности.

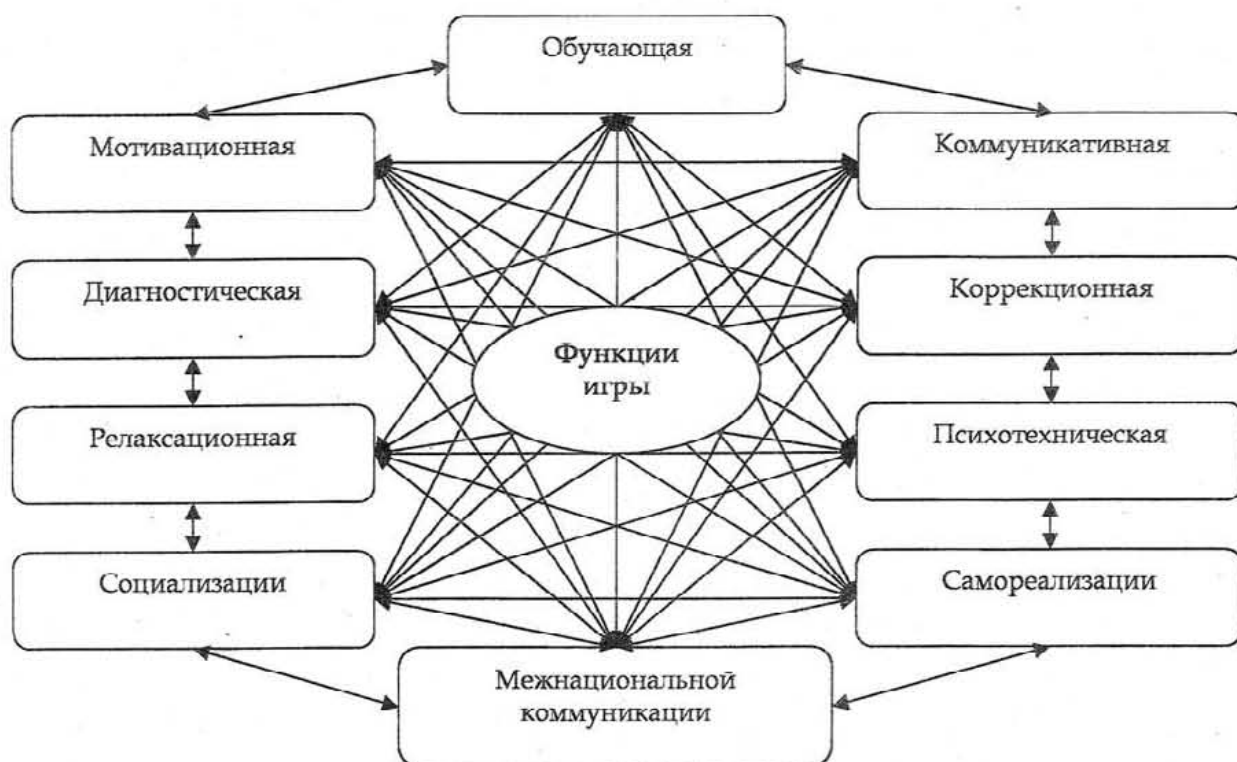


Рис. 2. Взаимосвязи основных функций игры

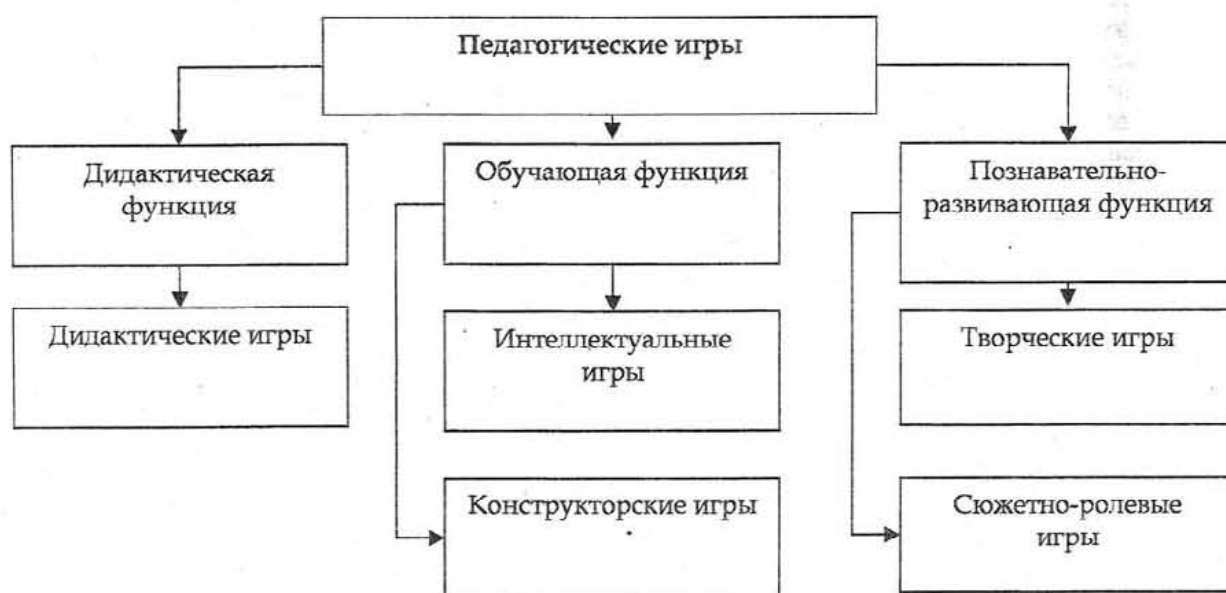


Рис. 3. Классификация педагогических игр по выполняемым функциям

Надо отметить, что к многофункциональным играм относятся:

1-ая группа игр - предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки - предметы - дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

2-ая группа - игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности.

3-ья группа - игры с готовыми правилами, называемые дидактическими. Как правило, они требуют от школьников умения расшифровать, распутать, разгадать, а главное - знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями, умениями. Обучение, как правило, включает два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Дидактические игры вызывают у игроков живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого, воспитывает познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны играющих, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

4-ая группа игр, имитирующих профессиональную деятельность взрослых (строительные, трудовые, технические, конструкторские) - отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результат своей и чужой деятельности, проявить смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

5-ая группа игр, интеллектуальных игр - игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», игры-управления, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу и т.д. Данные игры - важная составная часть учебной и внеурочной работы познавательного характера.

Основанные на соревновании они путем равнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Концептуальные основы игровых технологий.

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

2. Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности.

3. Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

4. Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок.

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

6. 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.

7. В возрастной периодизации детей 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.

8. Целевым ориентиром в обучении является развитие и формирование творческой индивидуальности человека. А самое начальное звено - осознание уникальности своего интеллекта, самого себя.

9. Переориентация сознания школьника с обезличенного общественного на сугубо личное социально важное развитие.

10. Свобода выбора, свобода участия, создание равных возможностей в развитии и саморазвитии.

11. Приоритетная организация учебного процесса «его содержание на общее развитие учащихся, выявление и «взращивание» открытых талантов, формирование.

Общим условием для организации игры в процессе обучения является то, что они должны проводиться с учетом школьной программы.

Спектр целевых ориентаций:

С. А. Шмаков выделяет основные элементы целеполагания игровых технологий:

1. Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений, навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Б. Т. Лихачев видит обучающее значение игры в облегчении усвоения сложного материала с помощью яркой, эмоционально насыщенной формы его воспроизведения.

2. Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3. Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

4. Социализирующее: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению; психотерапия [Шмаков 1994: 62].

1. Педагогические технологии: что это такое и как их надо использовать в школе / Под ред. Т. И. Шимовой. - М., 1994.
2. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении. - М., 1990.
3. Самоукина Н. В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М., 1996.
4. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., 1979.

НАПРАВЛЕНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

Аверьянова Т. А.

ГОУ ВПО «Магнитогорский государственный университет»

Интенсивное развитие процесса информатизации образования влечет за собой расширение сферы применения методики. В настоящее время можно уже вполне определенно выделить успешно и активно развивающиеся направления использования современных информационных технологий в образовании.

1. Реализация возможностей программных средств учебного назначения (проблемно-ориентированных, объектно-ориентированных, предметно-ориентированных) в качестве средства обучения, объекта изучения, средства управления, средства коммуникации, средства обработки информации.

2. Интеграция возможностей сенсорики, средств для регистрации и измерения некоторых физических величин, устройств, обеспечивающих ввод и вывод аналоговых и дискретных сигналов для связи с комплектом оборудования, сопрягаемого с ЭВМ, и учебного, демонстрационного оборудования при создании аппаратно-программных комплексов.

Использование таких комплексов предоставляет обучаемому инструмент исследования, с помощью которого можно осуществлять регистрацию, сбор, накопление информации об изучаемом или исследуемом реально протекающем процессе; создавать и исследовать модели изучаемых процессов; визуализировать закономерности процессов, в том числе и реально протекающих; автоматизировать процессы обработки результатов эксперимента; управлять объектами реальной действительности. Применение этих комплексов, учебного, демонстрационного оборудования, функционирующего по данной методике, позволяет организовывать экспериментально-исследовательскую деятельность - как индивидуальную (на каждом рабочем месте), так и групповую, коллективную с реальными объектами изучения, их моделями и отображениями. Это обеспечивает широкое внедрение исследовательского метода обучения, подводящего учащегося к самостоятельному «открытию» изучаемой закономерности, способствует актуализации процесса усвоения основ наук, развитию интеллектуального потенциала, творческих способностей.

3. Интеграция возможностей компьютера и различных средств передачи аудиовизуальной информации при разработке видеокomпьютерных систем и систем мультимедиа.

Эти системы представляют собой комплекс программно-аппаратных средств и оборудования, который позволяет объединять различные виды информации (текст, рисованная графика, слайды, музыка, реалистические изображения, движущиеся изображения, звук, видео) и реализовывать при этом интерактивный диалог пользователя с системой. Использование видеокomпьютерных систем и систем мультимедиа обеспечивает реализацию интенсивных форм и методов обучения, организацию самостоятельной учебной деятельности, способствует повышению мотивации обучения за счет возможности использования современных средств комплексного представления и манипулирования аудиовизуальной информацией, повышения уровня эмоционального восприятия информации.

4. Реализация возможностей систем искусственного интеллекта при разработке так называемых интеллектуальных обучающих систем (Intelligent Tutoring Systems) типа экспертных систем, баз данных, баз знаний, ориентированных на некоторую предметную область.

Использование возможностей систем искусственного интеллекта создает веские предпосылки для организации процесса самообучения; формирует умения самостоятельного представления и извлечения знаний; способствует интеллектуализации учебной деятельности; инициирует развитие аналитико-синтетических видов мышления, формирование элементов теоретического мышления. Все это является основой интенсификации процессов развития личности обучаемого.

5. Использование средств телекоммуникаций, реализующих информационный обмен на уровне общения через компьютерные сети (локальные или глобальные), обмен текстовой, графической информацией в виде запросов пользователя и получения им ответов из центрального информационного банка данных.

Телекоммуникационная связь позволяет в кратчайшие сроки тиражировать передовые педагогические технологии, способствует общему развитию обучаемого.

6. Новая технология неконтактного информационного взаимодействия, реализующая иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире» - система «Виртуальная реальность».