

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА

*Преподаватель кафедры
Языков Чирчикского ВТКИУ
Рузиева У.Т.*

Актуальность освоения педагогами современных образовательных технологий, которые непосредственно относятся к учебно-воспитательному процессу в учебных заведениях, обусловлена рядом проблем и противоречий практики. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. 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 [1].

Игровые технологии

Принцип активности обучаемого в процессе обучения остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучаемого, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Основой игры является реальная жизнь. Игра имеет свои законы развития, каждому возрасту соответствует определенный этап. Игра наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, творчество.

Занятие является главным компонентом в обучении и воспитании, формой реализации педагогических воздействий, где происходит непосредственное и систематическое общение преподавателя и обучаемого. В настоящее время широкое распространение получили нетрадиционные формы занятий, где используются игровые технологии. Игра на занятии активизирует участников, повышает познавательный интерес. Он вызывает у обучаемого эмоциональный подъем, повышает работоспособность, которая переходит в творчество. Новое всегда рождает любопытство и любознательность, при проявлении которых обучаемые стремятся к получению новых знаний. Занятия-игры проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии скованности.

Опыт показывает, что игровые технологии помогают обучаемому раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Попадая в ситуации реальной жизни, ситуации успеха, создаваемые игровыми технологиями, обучаемые лучше усваивают любой сложности материал [2].

Большинству игр присущи четыре главные черты:

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

Педагогическая игра обладает существенными признаками:

- четко поставленная цель обучения и воспитания;
- вовлечение всей группы;
- управление ходом игры;

- сочетание индивидуальной и коллективной работы;
- подведение итогов и оценивание;
- повышение познавательной мотивации обучаемого.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Занятие-игру можно использовать как при прохождении нового материала, так и для итоговой проверки знаний, для обобщения и повторения. Игровые технологии помогают формировать прочные знания, повышается интерес к изучаемому предмету [3].

Спектр целевых ориентаций:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

Концептуальные основы игровых технологий

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации. Игра - пространство "внутренней социализации", средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский). Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н. Леонтьев).

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности обучаемого происходит в условно-игровом плане [4].

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию преподавателя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и так учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором обучаемые совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Дидактические игры

Дидактические игры это не только средство интеллектуального развития, а также развития познавательных процессов, но и игровая форма обучения [5].

Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат.

Сюжетно-ролевые игры

Идея ролевой игры, взятой в простейшей форме, состоит в обращении к кому-либо с просьбой представить в конкретной ситуации либо себя, либо другое лицо. Основные элементы этой разновидности игр – воображаемая ситуация, сюжет и роль. При планировании ролевой игры должна быть определена игровая задача и намечен конфликт, лежащий в основе сюжета и выстраивающий, движущий собой сюжет. Типичная ошибка, допускаемая на практике, - подмена ролевой игры инсценировкой. Если сюжет выбран удачно, а роли распределены правильно, то игра начинает «сама себя играть», планировать можно лишь ее тактику. Обучение, на которое

направлена игра, может быть непосредственным или опосредованным: оно связано либо с личным участием обучаемого в действии, либо с его наблюдением.

Рольевые игры должны включать следующие условия:

- реалистичность;
- учебный характер (ситуация предполагает применение знаний, отработку навыков, изучение модели поведения);
- наличие сюжета и интриги для его развития.

Заключение.

Считаю, что использование современных образовательных технологий обеспечивает гибкость образовательного процесса, повышает познавательный интерес обучаемого, способствует развитию их творческой активности.

Думаю, что учение только тогда станет для обучаемого радостным и привлекательным, когда они сами будут учиться проектировать, конструировать, исследовать, открывать, т.е. познавать мир в подлинном смысле этого слова.

Литература

1. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. – М., 1994.
2. Беспалько В.П. Программированное обучение. Дидактические основы. – М., 1970.
3. Дидактические основы компьютерного обучения – Л., 1989.
4. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. – М., 1988.
5. Педагогика/ Под ред. П.И.Пидкасистого. – М: РПА, 1996.