

ВВЕДЕНИЕ

Современная система образования предусматривает усовершенствование функции развития человека и общества. Мы стоим на пороге принятия новых парадигм образования – учиться обучаться, овладевать культурными способами мышления и деятельности. С учетом этого *смысл и предназначение педагогической деятельности* можно определить как развитие, а точнее «выращивание», способностей учащихся к самообучению и творчеству, а так же – его индивидуальных способностей. *Задачей* педагога становится такое построение деятельности учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, в особенности творческие. Основной же *функцией* педагогической деятельности будет не просто передача знаний, а создание проблемно-познавательных ситуаций и управление процессом познавательной деятельности учащихся с учетом их индивидуальных способностей. Как нельзя лучше названным задачам и функциям соответствует игровая форма обучения.

Часть I

ИГРА В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Игра в учебно-воспитательном процессе – особое многомерное педагогическое явление, воплощающее в себе деятельностное начало. Она не сводится к методам и формам активного обучения. И хотя относится к нему, но выходит за рамки этого и какого-либо другого типа обучения. Ее место и значение шире и глубже. Игра – необходимое, внутренне присущее свойство человека и один из основных компонентов педагогической деятельности.

В самом общем виде суть обучающего воздействия игры заключается в следующем:

1. Обучение в процессе игры осуществляется посредством организации учебно-познавательной деятельности самих учащихся: учение через деятельность.	В памяти человека запечатлевается: 10% того, что он слышит, 50% того, что он видит, 90% того, что он делает.
2. Эта учебная деятельность является: а) по своему характеру продуктивной и творческой; б) по содержанию – многосторонней, включающей в себя три основных типа деятельности: ☐ познавательную (усвоение знаний и умений, добывание нового знания); ☐ общественно-практическую (воплощение мысли (идеи) в действиях, поступках, решениях); ☐ ценностно-ориентационную (выражение отношения к знанию, постижение его ценностного смысла).	Три способа освоения мира: ☐ «Что я могу знать?» ☐ Что я должен делать? ☐ На что я смею надеяться?» И. Кант

3. Воплощение мысли (идеи) в действиях, поступках и решениях (и значит усвоение знаний) происходит в игре благодаря созданию модели.

Обучение на модели

Конкретизируем некоторые моменты «работы» механизма обучающего эффекта игры по трем компонентам дидактического процесса:

1. Мотивация учения.

Учащийся, являясь участником игры, испытывает потребность в приобретении знаний, в определенной теоретической подготовке, поскольку в игре эти знания находят непосредственное применение и, тем самым, выявляется их ценность. Здесь сказывается и влияние игрового коллектива: нельзя подводить своих.

2. Учебно-познавательная деятельность учащихся.

У игры два плана, две реальности. Одна – искусственно созданная модель, вторая – действительная. Игрок постоянно соотносит между собой эти две реальности, совершая действия, принимая решения, в результате чего и происходит усвоение знаний и умений учащихся. Но... в игре участники этого не осознают, т.к. здесь обучение осуществляется латентно (скрыто, невидимо).

3. Управление учебно-познавательной деятельностью учащихся.

Игра функционирует как реальный процесс (это динамическая модель), который вовлекает всех учащихся группы в активную учебную деятельность. Позиция преподавателя-тренера в игре – невмешательство. Это и есть высший уровень управления учебно-познавательной деятельностью учащихся, как результат огромного труда его ума и души.

Выводы о месте и роли дидактической игры в системе активного обучения:

1. Игра, в определенном смысле, универсальна, – она взаимодействует практически со всеми методами и формами активного обучения:
 - ☐ «проникает» в них и, напротив;
 - ☐ включает в себя в синтезированном виде все или почти все методы активного обучения – дискуссию, «мозговой штурм», анализ конкретной ситуации и др., а также методы проблемного обучения;
 - ☐ привлекает различные формы активного обучения – работу в малых группах и парах, т.к. является не только своеобразным методом, но и формой организации обучения.
2. Дидактическая игра не растворяется ни в одном из каких-либо методов и, соответственно, в формах активного обучения, сохраняет свою самостоятельность и специфику, представляя собой их своеобразный синтез.
3. Дидактическая игра – это не просто неотъемлемый компонент активного обучения. Ее значение шире. По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом.

Часть II

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И СОВЕТЫ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ КАК ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

1. По таблице 1, выбирая и сочетая различные формы организации учебно-воспитательной деятельности, преподаватель должен организовать *трехступенчатую* (как минимум) деятельность, которая означает вовлечение учащихся поочередно в индивидуальную, подгрупповую и общегрупповую деятельность. **Соблюдение такой очередности необходимо, т.к. предыдущая деятельность выступает определенной базой для последующей.**

Деятельность участников игры многообразна. Она различается:

- ☐ по организации выполнения (индивидуальная или совместная),
- ☐ по уровню ведения диалога (в паре, в малых группах, между малыми группами),
- ☐ по содержанию (практическая, познавательная, оценивающая),
- ☐ по функциям, в зависимости от исполнения ролей.

Таблица 1

Формы организации учебно-воспитательной деятельности

Форма организации (ступень деятельности)	Структура отношений между участниками	Примечание
1. <i>Индивидуальная работа</i>	Учащийся не контактирует ни с педагогом, ни с учащимися	Самостоятельная работа, выполняемая каждым обособленно.
2. <i>Подгрупповая работа:</i>		
2.1. Работа в диалогических парах:	Отношения диалогического общения	Совместная работа
а) в постоянных	Учащийся – учащийся	
– в каждой отдельной паре;	(Уч-ся–уч-ся) – (уч-ся–уч-ся)	
– в двух соседних парах;	Учащийся – учащийся (общение каждого с каждым)	Каждый учит каждого.
б) в переменных (динамических) парах, состав которых меняется.	Учащийся – малая группа Учащийся – учащийся (в каждой малой группе)	Совместная работа на уровне малой группы.
2.2 Работа в малых группах		
3. <i>Общегрупповая работа</i>	Межгрупповое общение Малая группа — малая группа Малая группа — малая группа	Совместная работа на межгрупповом и пленарном уровне.

2. Чтобы организовать совместную деятельность участников игры в условиях ролевого и диалогического общения, необходимо:

а) включить в комплект ролей наряду с индивидуальными, – групповые роли (это малые группы или команды), распределить роли с их функциями между всеми учащимися – в игре не должно быть «безработных»;

б) использовать организационные формы, обеспечивающие как минимум трехступенчатую деятельность всех участников игры – индивидуальную, подгрупповую и общегрупповую, завершая каждую ступень деятельности самооценкой и саморегуляцией поведения каждого игрока;

в) деятельность на каждой ступени должна осуществляться по одной и той же модели: выполнение задания, запись результата, проверка правильности (сравнение) и самооценка.

Это позволит:

а) вовлечь всех учащихся в игру;

б) сформировать адекватную самооценку у каждого участника игры, т.к. эта самооценка производится и корректируется на трех уровнях (индивидуальном, микрогрупповом и общегрупповом);

в) вести диалог в различных формах – внутренний и внешний, с товарищами по малой группе и в межгрупповом общении, в системе учащиеся – преподаватель;

г) организовать коллективную, совместную деятельность (в сочетании с индивидуальной), когда каждый учит каждого и выступает соучастником совместного поиска.

3. Особое место среди форм организации учебной деятельности занимает работа в парах – как одна из ступеней совместной деятельности, она может быть использована и в игре.