Игра как интерактивный метод в обучении.

Губина Д.М., учитель начальных классов

Данная статья будет полезна учителям, которые идут в ногу с активными методами и технологиями в образовательном процессе. Обучение станет личностно ориентированным, творческим, интересным, ярким, познавательным, а значит понятным и легко применимым для дальнейшего освоения нового знания.

На сегодняшний день обилие информации и инновационная активность привела человека к необходимости активного усовершенствования существующей системы образования. Нужны новые подходы, направленные не на изучение «отдельных частностей», а на умение осваивать и применять новые знания. Одним из новых подходов к освоению системы «учить учиться» являются интерактивные технологии, позволяющие раскрыть личный потенциал каждого учащегося. Термин «активные методы и формы обучения» в педагогической практике применяется давно. Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня активности учебной деятельности учащихся. В последнее время получил распространение ещё один термин – «интерактивное обучение». Современная наука об образовании приблизилась к тому моменту, когда возникла потребность в создании педагогических технологий, которые обеспечивают самое главное в образовательном процессе – развитие личности каждого учащегося, его активности. Необходимо создавать такие условия обучения, при которых учащийся стремился бы получить новые результаты своей работы и в дальнейшем успешно применить их в практической деятельности. На сегодняшний день мы не можем не задумываться над тем, что ожидает наших учащихся. Известно, что будущее потребует от них огромного запаса знаний не только по выбранной специальности, но в области современных технологий. Сегодня большинство предложений о работе требуют минимальных компьютерных знаний, поэтому очень важно при обучении школьников учитывать то, что современные информационные технологии приобретают первостепенное значение. Следовательно, процесс обучения станет личностно ориентированным, творческим, интересным, ярким, познавательным, а значит понятным и легко применимым для дальнейшего освоения нового знания. Интерактивные технологии направлены на раскрытие личных талантов учащихся, а это дает им возможность правильно определить свое направление деятельности и, совершенствуясь в нем, стать уникальным специалистом. Термин «интерактивный» – означает взаимодействие, нахождение в режиме беседы, диалога, с хорошо организованной обратной связью. Технология – это искусство, мастерство, умение, а в широком смысле совокупность методов и приемов. Следовательно, интерактивные технологии в образовании это творческое применение научно – практических методов и приемов, направленных на достижение образовательных целей. В условиях интерактивного взаимодействия идет активный обмен накопленным опытом, и на этой основе формируется новое знание. Роль педагога в интерактивном обучении тоже изменяется, он не дает готовых ответов на обсуждаемые вопросы, а побуждает учащихся к самостоятельному поиску не только решений, но и новых вопросов, т.е. самостоятельного поиска того, что еще надо изучить и освоить. Поэтому активность педагога замещается активностью учащихся, и создаются условия, при которых развивается личная инициатива, способность к эффективному общению и анализу альтернативных мнений, а также формируется навык принятия продуманных и обоснованных решений. Знание – это система сведений о закономерностях, процессах, явлениях. Знание всегда субъективно, т.к. оно принадлежит человеку, который самостоятельно выращивает его в процессе серьезной внутренней работы. В этой связи, в учебном процессе передается не само знание, а безличная информация, т.к. с помощью слова можно учить только маленьких детей в возрасте до 5-7 лет. Для взрослой аудитории нужны специальные условия и инструменты педагогического воздействия, с помощью которых можно научить определять задачи, описывать процессы, пояснять решения, делать обоснованные выводы и т.д. Это означает, что учащийся должен быть всецело  включен в интерактивный образовательный процесс.

Преимущество интерактивного обучения заключается еще и в том, что оно исключает доминирование одного выступающего и одного мнения, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками, приучает к работе в команде, способствует поиску эффективного решения поставленных учебных задач.

Интерактивные технологии позволяют продуктивно взаимодействовать всем участникам, т.е. обучение проходит при помощи интерактивных упражнений, заданий, средств коммуникации, где опыт каждого служит основным источником учебного познания. Педагог в интерактивном обучении чаще всего выступает в роли фасилитатора или модератора, т.е. нейтрального лидера, обеспечивающего организацию групповой работы так, чтобы легко и свободно были достигнуты цели занятия, на котором решаются задачи повышенной сложности. Такие задачи могут формулироваться в виде «кейсов» или конкретных «бизнес – ситуаций», а групповая работа направляется на анализ имеющихся проблем, сбор креативных идей, выработку алгоритма действий и поиск эффективных организационных решений или предложений. Интерактивная модель обучения направлена на формирование навыков и умений, ведь человек запоминает то, что вызвало у него интерес, то в чем он сам принимал участие.

Один из видов интерактивному обучению является игра.

«Что наша жизнь? – Игра», – эти слова Германа из оперы Чайковского «Пиковая дама» звучат ныне в заставке к популярной интеллектуальной телевизионной передаче «Что? Где? Когда?», в которой знатоки отвечают на каверзные вопросы телезрителей в течение минуты. И действительно, про современного человека с полным правом можно сказать, что он не только «человек разумный», «человек общающийся», но и «человек играющий». Начиная с детства, мы познаем мир при помощи игры, и в душе каждого взрослого продолжает жить маленький ребенок, для которого игра остается одним из важных способов познания и осмысления действительности.

«Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму», – говорил великий китайский философ Конфуций. Ученые подсчитали, что на уроках усваивается 20 % информации, в то время как в деловых и ролевых играх – 90 %. Согласитесь, разница огромная! На лицо польза и необходимость применения игрового метода обучения в школе. Игры могут быть разнообразными – учебными, имитационными, организационно-деятельностными, ролевыми, деловыми, управленческими, военными, операционными, инновационными и т. п. Их невозможно строго классифицировать. Изучение данной проблематики является, безусловно, актуальным и востребованным.

Игровая стратегия одна из самых сложных и самых творческих образовательных технологий, а потому и самых увлекательных в плане применения и усвоения материала. Однако подчеркнем, что игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, а эффективно дополняет их. Игровые педагогические технологии включают в себя ряд приемов и методов организации учебного процесса в форме различных игр.

Игра обладает следующими характеристиками:

• является видом человеческой деятельности, способной воссоздавать другие виды человеческой деятельности;

• вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результате, а в самом процессе;

• самостоятельная социальная структура, подразумевающая состязание между двумя и более противоборствующими сторонами, а также ограниченная процедурами и правилами с целью достижения победы одной из сторон;

• формально организованная система соперничества ее участников.

Существуют разнообразные виды игр:

1. Дидактические игры – предназначенные для решения обучающей задачи. Прежде всего, это игры, формирующие когнитивные стратегии и стимулирующие творческое мышление. Например, «Тематический кроссворд». Учащиеся должны самостоятельно составить кроссворд по пройденной теме (это может быть формой текущего контроля). В кроссворде должны быть отражены основные понятия изученной дисциплины. Можно устроить конкурс на лучший кроссворд среди учеников. Кроссворды могут быть на «доработку», с подсказкой, «пустые» кроссворды или составленные самостоятельно. Преподаватель может помочь, предложив памятку «Как составить кроссворд». Другая игра – «Креативные задания», цель которых развитие дивергентного (креативного) мышления: ученик способен совершать маленькие открытия через создание неожиданных комбинаций. Дивергентное мышление (термин Д. Гилфорда) – означает создание «продукта» (идеи, решения, ответа), которого ранее не было в культуре, в отличие от «конвергентного» мышления, предполагающего воспроизводство привычных образцов и алгоритмов действия. Это достигается благодаря активному включению в процесс познания правого полушария. Так, модифицированные креативные тесты Вильямса (или «Батарея тестов Вильямса», адаптированы Е. Е. Туник)

Один из тестов строится следующим образом: даны 12 квадратов, в каждом из которых – какая-то фигура (ромб, круг, прямая линия, зигзаг, некое подобие запятой и т. д.). Задание: в течение 20 минут нарисовать необычную картинку в каждом квадрате с использованием данной в ней «фигуры» (сделать ее частью «картины»). Можно использовать разные цвета. Потом – к каждой картине придумать оригинальное название, которое должно раскрыть смысл изображения.

Оценивание производится по пяти основным характеристикам:

а) Беглость – подсчет количества выполненных рисунков.

б) Гибкость – число изменений категории рисунка, начиная от самого первого рисунка. Возможны 4 категории: живое (человек, животное, растение, рыба, птица и т. д.); механическое (машина, инструмент, оборудование, мебель и т. д.); символическое (буква, цифра, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.); видовое (город, пейзаж, дом, двор, горы, море и т. д.).

в) Оригинальность – местоположение (внутри-снаружи относительно стимульной фигуры). Чем выше оригинальность, тем больше различных комбинаций и «внутри», и «снаружи».

г) Разработанность – насколько картинка не похожа на привычное представление о чем-либо (это достигается как через сам образ, так и симметрию-асимметрию деталей).

д) Название – богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути изображения.

Творческие личности предпочитают активно менять что-либо благодаря неожиданному сочетанию различных комбинаций, нежели придерживаться одного пути или одной категории.

2. Ситуационно-ролевые, деловые, имитационно-моделирующие игры

Основная характеристика ситуационно-ролевой игры – распределение ролей в заданной игровой ситуации, в которой каждый участник действует исходя из своей роли.

Деловая игра предполагает «проигрывание» и соответствующий анализ «деловых» ситуаций, они могут относиться к любой профессиональной деятельности. Сегодня деловые игры проводятся для решения конкретных задач организации. Многие из них формируются на основе конкретных ситуаций и предназначены для поиска конкретного решения (например, рабочая группа может обоснованно сформулировать свое недовольство организацией и оплатой труда и донести это до руководства так, чтобы быть «услышанными»).

Имитационно-моделирующие игры (дословно – имитирующие деятельность, позволяющие смоделировать ту или иную ситуацию) также могут проводиться как ролевые (деловые) игры. А могут – как имитация деятельности на какой-либо модели: допустим, управление самолетом или автомобилем в учебной кабине. Сегодня к имитационно-моделирующим играм относят и компьютерные симуляции, имитацию реальной деятельности в формате компьютерной игры.

Важным моментом являются дидактические принципы ролевой игры. Идея ролевой игры состоит в обращении к кому-либо с просьбой представить в конкретной ситуации либо себя, либо другое лицо. Затем игроков просят вести себя соответственно тому, как они ожидали бы от этого человека. В результате игроки узнают нечто об этом человеке или ситуации. По сути, каждый игрок выступает как часть социального окружения остальных и демонстрирует шаблон, в рамках которого другие участники могут апробировать собственный поведенческий репертуар или изучить взаимозависимое поведение группы.

Ситуации в ролевой игре могут быть простыми и сложными, знакомыми и незнакомыми. Их можно предварительно описать в деталях или дать возможность проиграть так, как подсказывает фантазия игроков.

Понятие «роль» в социологии и социальной психологии трактуется как социальная функция, модель поведения, объективно заданная социальной позицией личности.

Роль обычно задается:

– условиями, в которых находятся люди

– функциями, которые выполняют люди

– целями игры .

Роль соответствует конкретной ситуации, а игра дает возможность «прожить» ситуацию в режиме психологической безопасности и с помощью подключения творческих личностных ресурсов.

Хорошо организованные игры имеют большой воспитывающий потенциал. Они помогают вырабатывать определенные качества личности: усидчивость, терпение, взаимоуважение, аккуратность, Все это вместе взятое и позволяет активизировать мышление, формировать устойчивый интерес к обучению.

Для развития целенаправленного внимания и тренировки памяти. Чтобы сосредоточить внимание детей на то, что необходимо запомнить, заготавливаем яркое, интересное панно, выставляем его на несколько минут: смотрим, проговариваем, закрываем глаза, представляем себе увиденное, пишем и проговариваем, сверяем. Эта работа занимает 2-3 минуты, но повторяется в течение всей недели несколько раз. Работа по тренировке памяти и развитию внимания проводятся в системе, игровые задания усложняются.

Игра «Успей запомнить за минуту». Эта игра развивает зрительную память. На доске слова. Нужно запомнить слова, обозначающие предметы или слова с безударной гласной «о»и т. д.

Хорошая игра для развития речи и памяти – «Добавь следующее». Ученик называет слово и передает эстафетную палочку соседу, тот придумывает второе слов, относящееся к этой группе предметов, и называет уже два слова по порядку. Например:

1. Слон

2. Слон,тигр

3. Слон, тигр, лев

4. Слон, тигр, лев, медведь т. д.

Игры «Кто самый зоркий?», «Что изменилось?» также нацеливают на тренировку внимания и памяти, а игровые ситуации вовлекают в работу всех учащихся. приведу примеры вариантов игры «Кто самый зоркий?» Дан текст. Задание – тщательно проверить написанное и подчеркнуть все гласные (или мягкие, твердые согласные, звонкие, глухие, найти слово в котором звуков больше, чем букв и т. д.) Это обычные задания по тексту, но с игровым, несомненно, стимулирующим оттенком.

Внимание, наблюдательность, развитие речи у детей развивает игра «Художник». Ребенок, взявший на себя роль художника дает устный портрет кого-нибудь или чего-нибудь, остальные ученики должны быстро определить о ком или о чем идет речь. Игра «Эхо», учитель называет слова, а дети хором повторяют их, но не полностью, а только их конец, так, чтобы получилось слово. Например, смех – мех, крот – рот, и т. д. Большое значение придаю игровому использованию пословиц, поговорок, позволяющих решать не только учебные задачи, но и ощутить силу родного языка. Например, если в пословицы необходимо вставить глаголы, противоположные по смыслу: Чем зря кричать, лучше… ( помолчать); От лени болеют, от труда…( здоровеют )

Использую игры – шарады « Отгадай слова»:

Его корень в слове вязать,

Приставка в слове замолчать,

Суффикс в слове сказка,

Окончание в слове рыба. (Завязка)

Очень нравятся детям такие задания, в которых им надо найти в тексте слова с одинаковым произношением, но имеющие разный смысл:

Однажды кот подкрался к попугаю

- Сейчас тебя я, братец, попугаю!

Если в норке нету норки,

Может, норка возле норки?

Нет нигде. Пропал и след.

Норка – здесь, а норки нет

Игра «Шерлок Холмс»

Эта игра, с помощью которой дети лучше усваивают алфавит, активно формируют навык чтения. Шерлок Холмс расследует преступление о пропаже алмаза. Ему в руки попало письмо, в котором преступник сообщает своему сообщнику, где он спрятал алмаз. Но письмо зашифровано. На листе изображена таблица с буквами, каждая буква помечена цифрой. Первая буква письма — цифрой «1»; вторая — цифрой «2»; третья — цифрой «3», и так далее. Необходимо как можно быстрее расшифровать письмо и найти алмаз. Кто быстрее справится, тот и выиграл.

Ответ: «Алмаз спрятан в камине».

Эту игру можно проводить на уроке, в конкурсах, в КВН, в интеллектуальных эстафетах. Подготовить ее очень просто. Буквы любой фразы разместить по клеточкам таблицы и пронумеровать по порядку их места во фразе. Таким образом можно «зашифровать» не только задание для Шерлока Холмса, но и любое изречение, строку из стихотворения, пословицу. В любом случае у детей тренируется оперативный навык чтения.

Познавательная игра « Веселая викторина» ( окружающий мир)

В игре участвуют 2 команды

1 конкурс«Аукцион животных». Представитель каждой команды подбегает к ведущему и называет животных. Затем возвращается к команде и передает эстафету, следующему игроку. Чья команда назовет больше животных тот и выигрывает.

2 конкурс. «Острый глаз». Птицы, четвероногие и другие обитатели леса людям на глаза попадаются не часто. Даже если человек идет по лесу очень осторожно, они обнаруживают их присутствии раньше, чем он увидит или услышит. Многие из них обладают хорошим зрением, более острым слухом, чем люди. Если лесных птиц и зверей обнаружить не так просто, то следы их жизнедеятельности можно увидеть на каждом шагу. След – это автограф животного, своеобразная книга, в которой тот, кто умеет читать может прочесть интересные страницы. На столах у команд иллюстрации животных, и слайды со следами Расположите их правильно и по порядку.

3 конкурс «Меткий стрелок», (2 ведерка сосновых шишек) Каждому члены команды дается по 3 шишечки В конце дорожки - пустые корзинки Добежав до назначенного места, нужно попасть в эти корзины При подведении баллов учитываются скорость и количество шишек.

4 конкурс «Загадки и отгадки»,. В загадках, пословицах, поговорках говорится о народной мудрости. Человек наблюдает за природой, повадками животных. Каждой команде по очереди загадываются загадки.

1.Белое одеяло всю землю покрыло (снег).

2.Не живет, а беспрерывно ходит. (вода).

3.Везде обманывает, вечно хватает (лиса).

4.Много говорит, а бездомная (кукушка).

5.Очень маленькие мальчишки домик смастерили (муравьи).

6. Весной одевается, а осенью раздевается (лес).

7.Шляпа без головы, а нога без сапога (гриб).

8.Растет зеленый кустик, дотронешься укусит (крапива).

9.Синенький звонок весит, никогда он не звенит (колокольчик).

10.Сер, да не волк, длинноух, да не заяц, с копытами, да не лошадь (осел).

11.До того она жирна, даже шея не видна (свинья)

12.Надели коняшки, морские тельняшки (зебра).

13.В дом чужого не пущу, без хозяина грущу (собака)

14.Без рук, без топоренка, построена избенка (гнездо).

5 конкурс. «Знаешь приметы». В конвертах предложения, но они неполные. Составьте предложение-примету правильно. За этот конкурс можно получить максимальное количество баллов.

6.Подведение итогов

При конструировании игры необходимо четко продумать методическое оснащение, все необходимые материалы, сценарии, правила, конкретные рекомендации по этапам и оценивания.

Дети любят уроки-путешествия, уроки- викторины, уроки сказки, любят разгадывать кроссворды, ребусы, решать занимательные задачи. Игровые формы и методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, активизируют познавательную деятельность.

Как известно, Архимед воскликнул «Эврика!», когда ему в голову пришло гениальное решение сложной задачи, казалось, не решаемой. Вы предложите своим детям стать «Архимедами» и решить не решаемые задачи. Ниже предлагается ряд проблем. Попросите ребенка дать как можно больше решений этих проблем. После того, как он «решит» одну проблему, предложите ему поискать еще решение, и так до тех пор, пока он не «иссякнет». Те проблемы, которые он не хочет решать, пусть не решает. Проблемы, по которым получено наибольшее число решений, указывают на сформированную у ребенка сферу интересов.

Проблемы для решения.

1. Как развести сад на Луне?

2. Как распознать инопланетянина?

3. Как построить машину для расчесывания собак?

4. Как из мухи сделать слона?

5. Как без космического корабля слетать на Марс?

6. Как сосчитать все звезды?

7. Как сделать машину для воспитания детей?

8. Как сделать машину для приготовления уроков?

9. Как сделать машину для перемещения во времени?

10. Как оживить куклу?

11. Как научиться читать мысли другого человека?

12. Как выучить язык зверей?

13. Как разогнать тучи?

14. Как написать слово не используя карандаш или ручку?

15. Как вырастить возле дома тропический сад (или одно растение, например, пальму)?

При конструировании игры необходимо четко продумать методическое оснащение, все необходимые материалы, сценарии, правила, конкретные рекомендации по этапам и оценивания. Таким образом, игровые формы и методы активного обучения приносят удовольствия от процесса познания.

Таким образом, интерактивные технологии являются ключевым инструментом современной образовательной системы, т.к. с их помощью раскрывается потенциал каждого учащегося, который позволяет ему осваивать новые знания в своей сфере,  а это и есть основная цель современной системы образования.

Интерактивное обучение повышает мотивацию участников в решении обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям. Думаю, не может не впечатлять, что в интерактивном обучении каждый успешен, каждый вносит свой вклад в общий результат групповой работы, поэтому процесс обучения становится более осмысленным и увлекательным.

Список литературы

1. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе – М.: Просвещение, 2003г.
2. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей. – М.: Академия, 2002. – 320с.
3. Ваганова Н.А. Изучение особенностей проявления творческого потенциала школьников.
4. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. – С.-Пб.: Союз, 2002.
5. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Педагогика, 1986. – 230с.
6. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. – СПб.: Питер, 2000.
7. Занков Л.В. Наглядность и активизация учащихся в обучении – М.: Знание, 1960г. 162с.
8. Занков Л.В. Избранные педагогические труды. – М.: Педагогика, 1990.
9. Ковалева Т.М. Инновационная школа: аксиомы и гипотезы. – М.: Издательский дом Российской академии образования, 2003.
10. Карпенко Е.А. Критерии успешного применения интерактивных технологий в обучении // Психология, социология и педагогика. 2014. № 6 [Электронный ресурс]. URL: http://psychology.snauka.ru/2014/06/3274
11. Лордкипанидзе Д.О. Принципы организации и принципы обучения. М., 1957.
12. Моляко В.А. Психологические проблемы творческой одаренности.//Киев. Знамя. 1995.
13. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров – М.: Издательский центр "Академия", 2004
14. Сухомлинский В.А. О воспитании – М.: Просвещение, 1975г.
15. Ушинский К.Д. О наглядном обучении. – И Чучин-Русов А.Е. Образование и культура // Педагогика, – 1998г. №1 с12.