

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО. ИЛИ КАК ОБМАНУТЬ МОЗГ И ЗАСТАВИТЬ ЕГО УЧИТЬСЯ.

**Гнатко А.А., студентка 3 курса ГПОУ « Шахтерский педагогический
колледж»**

**Руководитель : Овчинникова Л.В., преподаватель русского языка и
литературы, 1 категории**

АННОТАЦИЯ. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению общеобразовательных предметов. Занимательность условного мира игры делает эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, активизирует все психические процессы и функции ребенка, способствует использованию знаний в новой ситуации, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

КЮЧЕВЫЕ СЛОВА: геймификация, игровые технологии, игровая обстановка, игровая модель учебного процесса.

СОДЕРЖАНИЕ

Игры все сильнее проникают в нашу жизнь. Иногда мы выполняем какие-то рутинные действия, используя для этого элемент игры. Геймификация (gamification англ.) - превращение повседневных действий в игру. Это означает, что совершенно любой может превратить скучную, рутинную задачу в игру. Тенденцией к геймификации жизни способствует развитие и удешевление технологий. Например, геймификацию можно применить и в образовании. [6 Интернет-источник] Уже сейчас дети в начальных классах не могут усидеть на месте, а так и норовят залезть в свой сотовый, чтобы поиграть, а от того, что говорит учитель им просто хочется спать. И вместе с технологиями ускоряется и наше ощущение времени, нам приходится перерабатывать гораздо большее количество информации, чем нашим

предкам полвека назад. Поэтому геймификацию нужно применять к образованию. За последние лет пятьсот учебник мало эволюционировал в смысле подачи материала. Самое время несколько пересмотреть подход к обучению. Есть известный опыт, наглядно демонстрирующий разрыв между теоретическими и практическими знаниями: людей с техническим образованием просят нарисовать схему подключения лампочки к батарейке с помощью одного провода. Половина людей сразу говорит, что это невозможно, но, когда им выдают элементы схемы, они тут же догадываются, что лампочку надо просто приставить к одному из полюсов батарейки. Чтобы в чем-то разобраться, необходимо с этим поиграть, покрутить в руках.[1 Интернет-источник] Современные технологии тем и удобны, что позволяют несколько сокращать очень опасный и проблемный разрыв между знаниями и применением знаний.

Для детей младшего школьного возраста игра - основная форма обучения, для которой характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры. [3, с. 72].

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 учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия. Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как 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 обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю. 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 умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать учебные элементы. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

Как говорит блестящий биолог Александр Марков, то, что было полезно нашим предкам, приятно нам сегодня. Любая задачка в учебнике будущего должна, на самом деле, представлять из себя мини-игру, маленькую экспериментальную установку. Нужно, чтобы все условия задачи можно было поменять. Чем больше у меня возможностей покрутить задачку, тем полнее будет моя картина явления, тем лучше я пойму взаимосвязь событий. [1

Интернет-источник] Давайте отмотаем время назад и начнем с самого начала: как человек учится чему-то новому? Мы можем получать опыт всего двумя способами: в одиночку через игрушки (игрушечная машинка дает некоторое представление о том, как работает колесо и почему машины на улицах передвигаются) или же получая информацию от других людей (родители объясняют). Первый способ получения знаний более естественный - дети могут познавать мир через игру еще не умея говорить задолго до того, как они смогут воспринимать информацию от родителей в виде повествования. Ученые, проводящие опыты в лабораториях, и ребенок, играющий в песочнице, занимаются одним и тем же - познанием мира через эксперименты.

В отличие от привычного нам обучения, когда оценкой поощряется положительный результат, игры учат иначе. И дело не в самой системе оценок. Оценки - отличный способ мотивировать ученика совершенствоваться в своем деле, но лишь при условии, что у него есть право на ошибку. Неудача в игре - тоже успех. Вы ошиблись, проиграли, но при этом имеете возможность начать заново с учетом полученного опыта. И с каждым разом вы делаете это все лучше и лучше. Более того, игры предоставляют идеальную среду для усложнения этой модели - ведь как-то только вы прошли через множество ошибок и наконец научились чему-то, процесс перестает быть интересным, если только за ним не следует новый уровень, более сложный, который развивает навыки, приобретенные вами ранее.[5 Интернет-источник] На этом построены все игры, как и обучение человека, потому что обучение и происходит через игру. Во всяком случае в детстве, затем мы почему-то об этом забываем. Наш мозг запрограммирован получать удовольствие от игры, а образование - это сложный мыслительный процесс. Освоить материал, создать модель у себя в голове, нанизать на нее фактические подробности и перестроить ее еще пару раз - все это требует больших интеллектуальных усилий. А наш мозг настроен ровно на обратное - на избегание подобной деятельности во что бы то ни стало, как бы парадоксально это не было. Мозг обладает сразу несколькими стратегиями,

позволяющими ему не думать. Сперва он обращается к инстинктам. Затем мозг обращается к памяти. Большинство задач, с которыми мы сталкиваемся, нам уже известны.[1 Интернет-источник]

В МОУ «Шахтерская средняя школа №19» я провела диагностическое исследование для учителей начальных классов. На вопрос в анкете «Какие виды игр вы используете на уроках для детей?» 37% респондентов ответили, что используют тематическо –ролевые игры, 18%-сюжетно –ролевые,12%-двигательные игры, 13%-дидактические игры, 14%-экстатические игры, 4%-лечебные игры, 4 %-освобождающие игры.

Но при чем же здесь геймификация? При том, что, на самом деле, мы любим решать задачки. Простейшая геймификация - возможность набирать опыт, получать медали и делиться своими достижениями - ключевой фактор успеха. Геймификация делает процесс получения знаний видимым. Мы с радостью занимаемся разными делами, когда видим собственный прогресс. Геймификация эксплуатирует известное свойство мозга: ему очень нравится получать вознаграждение за проделанную работу. Чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть на игры в социальных сетях, где вознаграждения в виде разнообразных достижений сыплются буквально после каждого клика мышкой. Формально образование у нас геймифицировано уже сейчас. Если школьник правильно решил задачку, его в лучших традициях поощряют хорошей оценкой, если неправильно - наказывают плохой. В конце каждого учебного года происходит level up (уровень повышен). Современная система образования безнадежно устаревает и не соответствует вызовам нового времени. Поэтому технологический прогресс должен изменить ситуацию.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: «Прогресс», 2010 г.
2. Бабанский Ю.К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса. Методические основы / М.: Педагогика, 2009.
3. Берлянд И.Е. «Игра как феномен сознания». Sources: 1992, Кемерово, Алеф

4. Бондаревский В.Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / М.: Просвещение, 2011.
5. Мастюкова Е.М. Развивающие игры для младших школьников. - М.: Просвещение, 2011.
6. Эльконин, Д.Б. Психология игры. - М.: Просвещение, 2010.

Интернет-источники:

1. <https://theoryandpractice.ru/posts/3838-uchebniki-budushchego>
2. https://mel.fm/poleznyye_ssyunki/5297184-computer_science
3. <https://mel.fm/vopros--otvet/817425-anthropology>
4. http://elib.gnpbu.ru/text/reprintseva_pedagogika-igry_2005/
5. <https://theoryandpractice.ru/posts/1881-pochemu-igrovoe-obuchenie-samoe-effektivnoe>
6. <http://conf-quality.blogspot.com/p/1.htm>



Классификация игр, используемых в начальной школе

По месту и условиям проведения.

Подвижные на открытом воздухе, комнатные, компьютерные и т.д.

По целям проведения.

Обучающие, тестовые, тренинговые, развивающие, развлекательные, азартные и др.

Сюжетно-ролевые игры.

В основе этих игр лежит некий сценарий, сюжет, согласно которому распределяются роли между участниками. В основе такой игры могут быть книжные сюжеты.

Тематическо- ролевые игры.

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

- собственно детские игры всех видов;
- игры - празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады, игровые

аукционы и другое.

Также игры классифицируются по содержанию поставленных задач (на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные), по форме (танцы, интеллектуальные, эстафеты, тренинги), по месту проведения (на воздухе, в помещении), по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные), по уровню организации (спонтанные, управляемые, стихийные), по составу (возрастные, по половому признаку), по количеству участников (индивидуальные, командные), по степени активности (малоподвижные, подвижные, «сидячие»), по наличию реквизита (с реквизитом, без реквизита). В настоящее время игры выходят на новый высокий уровень, используются разнообразно и результативно. С данной позиции все детские игры делятся на следующие виды:

- физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстагические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия);
 - интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры); игровые методы обучения;
 - социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные);
 - комплексные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность.
- К физическим и психологическим играм и тренингам относятся:

Двигательные игры. Ритм современной жизни, учебная обстановка, пассивные зрелища, тяга к которым у ребят, к сожалению, заметно увеличивается, - все это вызывает повышенную утомляемость. Поэтому

используют двигательные игры (спортивные, подвижные, моторные) - самые разнообразные и многочисленные во всем пространстве детских игр. Они концентрированно обеспечивают физическое развитие и физическое здоровье детей. В основе двигательных игр лежат физические упражнения. Двигательные игры способствуют воспитанию: воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей к взаимопомощи, честности и правдивости.

Экстатические игры (от греческого «восхищение»). Отражают потребность человека выразить свой восторг, воодушевление. Это человеческие забавы, отражающие высшую степень эмоций, смещение, перемещение в иную плоскость, своеобразное слияние со средой, с той деятельностью, которой люди занимаются. К экстатическим забавам относятся современные танцы-игры, в которых за счет активных импровизационных движений, ритмических повторений, хореографического напряжения самовыражения танцующие дети испытывают эстетическое и физическое наслаждение, восторг. Тенденция слияния со средой порождает такие экстатические игры, как купание на волнах прибоя, катание на коньках, катание на каруселях, раскачивание на качелях, катание на велосипедах и многое др.

Освобождающие игры. К данному типу игр следует отнести:

- миметрические игры (от греческого «подражанием») - пантомимы, пародирование, экспромтные драматизации детей (акробатика, кукольные представления и номера оригинального жанра);
- юмористические забавы: речения, розыгрыши, игры-шутки, анекдоты, посиделки, страшилки и другое, которое выступает в роли механизма защиты личности ребенка;
- трюки, парадоксы, фокусы;
- игры случайного выигрыша, непредсказуемой удачи: карты, домино, лотерея, игры в кости и другое.

Лечебные игры. Возникшие в 20-е годы психотерапевтические игры - вид психической гимнастики, с помощью которой вырабатываются навыки

сотрудничества, диалога, способность к эмоциональному самоконтролю и адекватному поведению в семье и группе сверстников. Лечебные игры остаются для детей по форме развлечениями, удовлетворяющими их досуговые потребности, а по сути они способны снять напряжение, помочь детям «выплеснуть» негативные эмоции, разрядиться.

К интеллектуально-творческим играм относятся:

Дидактические игры. На занятиях учитель организывает и проводит дидактические игры: упражнения детей в узнаваниях, различении и определении формы, величины, цвета, пространства, звуков. Учеба в данный период занимает огромное количество времени и теоретически становится ведущей деятельностью. И, тем не менее, игровая деятельность должна продолжаться, так как она позволяет решать задачи возрастного развития. Именно в этом возрасте через игру можно развивать, обучать, корректировать, воспитывать. Без этого важного «игрового» периода не бывает успешного обучения в школьном возрасте, а позже не происходит развития зрелой полноценной личности. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществлять психологические замены реальных объектов. С помощью игры ребенок имеет возможность развивать в себе те или иные качества (силу, координацию движений, внимание и другое), получать новые знания о мире, испытывать переживания, которые по тем или иным причинам недостижимы в обычной жизни. Игровая деятельность позволяет воспроизводить реальность через игровые модели ситуаций, развивают фантазию, интеллект, способствует обучению.

Игровой вид деятельности предполагает овладение опытом поведения социально активной личности.

Подготовка игрового урока

Выбор игры. Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п.

Предложение игры детям. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом.

Развитие игровой ситуации. Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы;
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам.