**Игровые методы обучения в педагогической практике**

**Автор:** учитель начальных классов

Маркелова Юлия Владимировна

**2025 год**

Поиск новых форм и приемов изучения истории в наше время — явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свобод­ной школе, к которой мы идем, 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 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 результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Есть великая формула «дедушки космонавтики» К.Э. Циолковского, приоткрывающая завесу над тайной рождения творческого ума: «Сначала я открывал истины, известные многим; и, наконец, стал открывать истины, никому еще не известные». Видимо, это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, исследовательского таланта. И одним из эффективных средств этого является игра. В.П. Беспалько отмечает, что большую роль в технологии играет общественно-государственный заказ. Воспользуемся схемой В.П. Беспалько.

ОБЩЕСТВЕННО-ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЗАКАЗ

|  |  |
| --- | --- |
| 2. Цели обучения и воспитания | 4. Дидактические процессы |
| I. Учащиеся | 5. Учителя или ТСО |
| Содержание обучения и воспитания | 6. Организационные формы |
| Дидактическая задача | Технология обучения |

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений А.С. Выготского, А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую и учебную. Все виды тесно взаимосвязаны. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации детей. Немецкий психолог К.Гросс, первым в конце 19в. предпринявший попытку систематического изучения игры, называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра объективно – первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Блестящий исследователь игры Д.Б.Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

Отечественные психологи и педагоги процесс развития понимали как усвоение общечеловеческого опыта, общечеловеческих ценностей. Об этом писал Л.С. Выготский: «Не существует исходной независимости индивида от общества, как нет и последующей социализации».

Итак, игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезовых условий, то ли в виде предметов – аксессуаров, то ли в самой интриге игры. А.М. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных научных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживается в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

Игра многофункциональна. Мы же остановимся лишь на роли дидактических, познавательных, обучающих, развивающих функциях игры.

Все игры познавательные. «Дидактические игры» — этот термин правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемых в раздел дидактики.

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются».

Игры путешествия. Они носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

В современной психологии разработано такое понимание сущности личности, согласно которому личностью является человек, обладающим определенным творческим потенциалом. Основой творчества, основой созидания нового является воображение.

Воображение может быть творческим и воссоздающим. При чтении учебной и художественной литературы, при изучении исторических описаний постоянно оказывается необходимым воссоздавать при помощи воображения то, что отображено в этих книгах и рассказах.

Творческое воображение отличается от воссоздающего тем, предполагает самостоятельное создание новых образов, которые реализуются в оригинальных продуктах деятельности. Ценность человеческой личности во многом зависит от того, какие пути воображения преобладают в ее структуре. Если творческое воображение, реализуемое в конкретной деятельности, преобладает над пассивной мечтательностью, то это свидетельствует о высоком уровне развития личности. Воображение необходимо развивать. Творческие, сюжетно-ролевые игры познавательного характера не просто копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности школьников, их свободной фантазией.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.

Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, непроизвольно, играя.

IV группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

V группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Учитель, используя в своей работе все 5 видов игровой деятельности, имеет огромный арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладевание знаниями и умениями. Обучение, как правило, включают два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта требует большого времени. Увеличить «приобретение такого опыта» учащихся, научить их самостоятельно тренировать это умение. Сюда следует отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т.д. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

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

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

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

4. Приоритетная организация учебного процесса и его содержания на общее развитие учащихся, выявление и «взращивание» открытых талантов, формирование предпринимательской деловитости.

Опираясь на данные концептуальные положения, определяем цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

Задачи:

I. Образовательные:

1. Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала.

2. Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

II. Развивающие:

1. Развивать у учащихся творческое мышление.

2. Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

III. Воспитательные:

1. Воспитывать нравственные взгляды и убеждения.

2. Вырабатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям.

3. Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. Общеизвестно, что образное знание истории является живым и полноценным. Если учащиеся не видят картин общественной жизни, людей-участников и творцов, исторического процесса, то усваивают лишь словесные формулировки, лишенные жизненного содержания, которые быстро забываются. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия и учителя есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений, исторических художественных произведений. Для учащихся 3-х – 5-х классов хорошим подспорьем для учителя будет рубрика «Страницы истории нашей Родины», где красочным, доступным для понимания учащимися языком авторы воссоздают словесные картины прошлого. Великолепные иллюстрации этих книжек позволяют детям фиксировать не только словесные, но и зрительные образы прошлого. Этой же цели служат исторические учебные картины и альбомы русских и советских художников, живописующих русскую историю.

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. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, зависит от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний и др. В игре подмена мотивов естественна; дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Предложение игры детям. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитателя и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки, или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т.п. В предложения игры входит объяснение ее правил, и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании, и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров и т.д.

Оборудование и оснащение игровой площади, ее архитектура. Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для количества играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей и т.п.) Любой микромир игры в квартире, во дворе, в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

Литература.

1. Беспалько В.П. «Слагаемые педагогической технологии». М.Педагогика,1989г.

2. Маркова А.П. и др. «Формирование мотивации учения» М.Просвещение, 1990г.

3. Оконь В. «Введение в общую дидактику» Пер. С.Кольского. – М.Высшая школа, 1990г.

4. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» – М.Просвещение, 1992г.

5. Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте» — М.Просвещение, 1991г.

6. Эльконин Д.Б. «Символика и ее функции в игре детей // Дошкольное воспитание» 1966г. №3

7. Завгородняя О.Д. «Нестандартность: ее пути, обретения и ловушки» М. – 1987г.