

**Якусик Т.Д., учитель иностранного языка
МОУ Маслянской СОШ
Сладковского района**

**ИГРОВЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ
ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

I. Актуальность темы.

Поиск новых форм и приемов изучения иностранного языка 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.

II. Основы технологии игровых форм обучения.

1. Общие положения понятия игры.

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 трениговую 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 срезных 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.

Возникшая в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем, но практически не вывела игры на учащихся, подростков и юношества. Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра принимается, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно. В России дидактическое значение игры доказывал еще К.Д. Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С. Макаренко и В.А. Сухамлинского. В Новосибирске есть мастерская «Игра», куда входят ведущие педагоги и психологи города.

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 обнаруживаются 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.

2. Классификация игр.

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

I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и т.д. Данные – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера.

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 уравниванию. 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. Такого вида игры нашли широкое применение на уроках иностранного языка, т.к. большинство детей не смеют возможности побывать в стране изучаемого языка.

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, произвольно, 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.

3. Познавательная функция игры.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. Обучение, как правило, включает 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.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, группы игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого учителя. «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать».¹

4. Цели и задачи игры.

Концептуальные положения игровых форм обучения:²

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.

¹ С.А.Шмалов «Игры учащихся – феномен культуры». М.Новая школа,1994г., стр. 117.

² П.И.Пидкасистый, Хайдаров «Технология игры в обучении и развитии». М.Педагогика, 1989г., стр. 8-10.

³ В.В. Мжачих «Игры и игровые приёмы на уроках иностранного языка». Тюмень, Тюменский областной ИПК, 1992г., стр.3.

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

Опираясь на данные концептуальные положения, определяем цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. Таким образом, игры способствуют выполнению важных методических и психологических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевой деятельности, общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи вообще;
- снятию усталости и напряжённости.³

На уроках иностранного языка для проведения игры можно отводить время от 25 минут до 3-5 минут. Так, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении лексики, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра проводится в течении 3-5 минут и служит своеобразным повторением уже пройденного, а также- разрядкой на уроке. Одна и та же игра может использоваться на разных этапах урока. Игры подвижные, полуподвижные, спокойные могут быть использованы как при объяснении и закреплении нового материала, так при опросе и контроле знаний, умений и навыков детей.

5. Способы мотивации.

Познание невозможно без активности мысли, поэтому наиболее значительны для интереса к познанию являются процессы мышления, но такие, которые дают эмоциональные переживания, не оставляя места холодной рассудочности. Любая учебная деятельность школьника мотивирована. В.П.Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение мотива, как потребность, побуждение, влечение... При этом отмечает, важный показатель – быстрота включения учащихся в учебную работу, степень устойчивости их интереса к ней и настойчивости в решении учебных задач.

Мотив – направленность школьника на отдельные стороны учебной деятельности, связанная с внутренним отношением ученика к ней.³

Виды мотивации:

- а) Познавательные:
 - 1. Широкие мотивы (овладение знаниями).
 - 2. Учебно-познавательные (ориентация на усвоение способов добывания знаний).
- б) Социальные:
 - 1. Широкие мотивы (долг, ответственность понимания социальной значимости учения).
 - 2. Позиционные мотивы (стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение).
 - 3. Мотивы социального сотрудничества (ориентации на разные способы взаимодействия с другим человеком).

В своей работе учитель обязан опираться на возрастные особенности мотивации учения и умения школьников учиться. Обратимся к книге группы авторов «Формирование мотивации учения»,⁴ где достаточно подробно рассматривается определение, виды мотивации учения по возрастным группам.

Младший школьный возраст.

- 1. Широкие познавательные мотивы – интерес к знаниям.

³ Маркова А.К. и другие «Формирование мотивации учения». М.Просвещение 1990г., стр. 9

⁴ Маркова А.К. и другие «Формирование мотивации учения». М.Просвещение 1990г., стр. 13

2. Учебно-познавательные мотивы – интерес к способам приобретения знаний.
3. Мотивы самообразования – простая форма – интерес к дополнительным источникам знаний, эпизодическому чтению дополнительных книг.
4. Широкие социальные мотивы – значимость учения, глубокое осознание причин необходимости учиться.
5. Позиционные социальные мотивы – желание ребенка получить, главным образом, одобрение учителя.

Младшие школьники научаются понимать и принимать цели исходящие от учителя, удерживают эти цели в течение длительного времени, выполняют действия по инструкции. Начинают складываться умения соотнесения цели со своими возможностями.

Средний возраст.

1. Мотивы самообразования, активное стремление подростка к самостоятельным формам учебной работы, появляется интерес к методам научного мышления.
2. Наиболее зримо в этом возрасте совершенствуется социальные мотивы учения (нравственные ценности общества).
3. Позиционные мотивы – усиливается мотив поисками контактов и сотрудничества с другим человеком, овладение рациональными способами этого сотрудничества в учебном труде.
4. Подростку доступны самостоятельная постановка не только одной задачи, но и последовательность нескольких целей, причем, не только в учебной работе, но и во внеклассных видах деятельности.

Старший школьный возраст.

1. Широкие познавательные мотивы – интерес к знаниям.
2. Учебно-познавательный мотив – интерес к способам добывания знаний совершенствуется как интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие в школьных научных обществах, применение исследовательских методов анализа на уроке).
3. Умение ставить в учебной деятельности нестандартные учебные задачи и находить вместе с тем нестандартные способы их решения.

Перед учителем стоят задачи:

1. Опирается на достижения предыдущего возраста.
2. Стремиться мобилизовать потенциальные возможности данного возраста.
3. Очень важно подготовить «почву» для последующего возраста, т.е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения:

- a) Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- b) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.
- c) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы:

- a) В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. Познавательные мотивы:

- a) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
- b) В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.
- c) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в языковую среду.
- d) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
- e) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет.
- f) В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.
- g) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

5. Организация игры.

Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр необходимо отнести ряд следующих моментов.

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, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, протяженности времени, 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. Для учащихся учебная игра остаётся развлечением, тренировка отодвигается на второй план. Для учителя же любая учебная игра - прежде всего упражнение. Учитель должен всегда точно и чётко представлять какую учебную цель преследует та или иная игра, однако, ему ни в коем случае не следует показывать учащимся, что его больше интересует второй план, он должен смеяться и радоваться вместе с учениками, показывая тем самым, что его волнует игровой смысл упражнения, а не учебный. Если учитель раскроет ученикам свой второй план, игра превратится в обычное упражнение. В играх с 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, вспомнить, 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. Игра начинается не тогда, когда учащимися получено задание, а тогда, когда им становится интересно играть. 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 различие играющих, объяснение значения игровых аксессуаров и т.д.

Оборудование и оснащение игровой площадки. 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.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие деления на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров деления на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

- 1) Назначение на роль непосредственно взрослым.
- 2) Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
- 3) Выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий).
- 4) Добровольное принятие роли ребенком, по его желанию.
- 5) Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся детского коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать.

Развитие игровой ситуации. Под таким развитием мы понимаем изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. 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:

1. Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру.
2. Принципы развития игровой динамики.
3. Принципы поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей).
4. Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей.
5. Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным, «вечным».

Трудные ситуации, которые возникают в ходе игрового задания.

- Учащиеся не вступают в игру или вступают в неё формально. Это бывает на начальном этапе работы с коммуникативными играми и в случае, если игровой этап учебной работы не подготовлен преподавателем: учащиеся не верят в свои силы, не знают, как реализовать свою роль.

Игровой этап урока преподавателю следует готовить тщательно: проиграть самую трудную роль самому, выбрать инициативных и подготовленных исполнителей, обеспечить помощь в виде опор, слов, диалогов-образцов.

- Игра затягивается поскольку участники не могут найти правильного решения,- учитель показывает ответ, даёт дополнительные условия.

- Игра затягивается из-за того, что учащиеся не могут наладить взаимодействие,- учитель уточняет их роли.

- Игра затягивается из-за того, что учащиеся отвлекаются в своих действиях на другие цели,- учитель повторно формирует задачу.

- Игра заканчивается слишком быстро, поскольку участники идут к цели кратчайшим и самым примитивным путём,- учитель ставит дополнительные условия, которые заставляют учащихся более активно пользоваться речью.

Безусловно, одно – воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов, воспитателей, родителей.

При соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. На первых порах, т.е. в младший школьный возраст, игровые действия ребят носят развернутый характер и требуют материальной опоры (игрушки, игровые предметы). В дальнейшем, к периоду повзросления, сокращается и обобщается, идет их вербализация. В последствии они могут совершаться частично, или полностью в умственном плане и плане воображения. В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие, сюжетно-ролевые игры). Что касается сюжетных, ролевых игр, то, используя способы и принципы организации учебно-познавательной деятельности учащихся и правила подготовки таких уроков, учитель способен воспроизвести и их. Тем более что творческие сюжетно-ролевые игры не просто копия сделанной работы одного учителя другим, они являются проявлением свободной деятельности любого учителя, школьников, их свободной фантазией.

III. Заключение.

Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать. Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам.

У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Есть игры литературные, лингвистические, математические. Есть игры по истории, зоологии, физике, химии, ботанике, географии. Есть игры, включающие познавательные элементы нескольких учебных предметов (межпредметные связи). Как правило, они требуют от школьников умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, вспоминать, главное – знать сам предмет.

Технология универсальна. Любая из рассмотренных организационных форм легко воспроизводима. Например, огромная популярность рожденных на телевидении интеллектуальных игр типа: «Что? Где? Когда?», «Поле Чудес», «Брэйв-ринг», «Колесо истории», «Счастливый случай» может быть перенесена в учебный класс. Эта форма, которую учитель-предметник может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития. Творчество в обучении начинается с разрушения стереотипов. Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.