

Тэматычны модуль для
падрыхтоўкі педсаветаў,
арганізацыі метадычнай работы,
самаадукацыі, вучэбнай і выхаваўчай
дзейнасці

Праект
заснаваны
ў 2010 г.

ЛАБАРАТОРЫЯ ІНТЭЛЕКТУАЛЬНАЙ ГУЛЬНІ: АД ІДЭІ ДА РЭАЛІЗАЦЫІ

«Калі чалавек вучыцца гуляць з задавальненнем, чаму б яму не навучыцца думаць з задавальненнем?» – гэтыя словы вядомага англійскага пісьменніка Г. Чэстэртана найбольш поўна адлюстроўваюць сутнасць гульні. Рызыка, азарт, захапленне – вось што вабіць у гульнівай дзейнасці і дзяцей, і дарослых. Гульня ў руках педагога – магутны і дзейсны сродак развіцця, выхавання, сацыялізацыі дзіцяці. Асабліва прывабліваюць школьнікаў інтэлектуальныя гульні: дзе яшчэ ёсць столькі магчымасцей паказаць свае веды і ўменні, адчуць сябе знаўцам нават тады, калі адзнакі па вучэбных прадметах не самыя высокія?

«Адным з асноўных метадаў актыўнага навучання з'яўляецца гульня – від непрадуктыўнай дзейнасці, матыў якой заключаецца не ў яе выніках, а ў самім працэсе», – сцвярджае кандыдат педагогічных навук Ірына Анатолеўна Камарова, якая адкрывае сённяшні выпуск «Педагогічнай асамблеі», прысвечаны стратэгіі і тактыцы інтэлектуальнай гульні. У артыкулах педагогаў з розных рэгіёнаў Беларусі прадстаўлены шматлікія варыянты інтэлектуальных гуляняў у школе, што дапаможа вам, паважаныя чытачы, павысіць узровень сваёй прафесійнай кампетэнтнасці і папоўніць педагогічны партфоліа новымі формамі, метадамі і прыёмамі работы.

Педагогические возможности игры в образовательном процессе школы

Теоретико-методические аспекты и рекомендации педагогам
по использованию интеллектуальных игр



И. А. Комарова,

декан факультета педагогики и психологии детства
Могилевского государственного университета
им. А. А. Кулешова,
кандидат педагогических наук, доцент

В современных условиях для совершенствования организации и содержания образовательного процесса появляется потребность включения активных методов обучения школьников. Общеизвестно, что активными называются методы, при использовании которых учебная деятельность приобретает творческий характер, строится на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях решения той или иной проблемы, на самостоятельном овладении обучающимися знаниями. Кроме того, применение активных методов помогает педагогу решать и ряд воспитательных задач: развивать у детей самостоятельность, активность, коммуникативные качества, умение работать в коллективе.

Одним из основных методов активного обучения является игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [1, с. 437]. Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно, насколько игра многогранна: она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и предоставляет возможность отдохнуть.

Теория игры

Игра, являясь одним из важнейших феноменов человеческого существования, имеет многовековую историю, а элементы игры присутствуют в нашей жизни на любом ее этапе. Кроме того, игра теснейшим образом связана с формированием личности, особенно в период ее интенсивного развития – детства.

Ж. Пиаже была выдвинута теория преобладающего влияния игры на развитие детского интеллекта. Он рассматривал игру (в связи с развитием символической функции) как деятельность, в которой преобладают процессы ассимиляции ребенком окружающей действительности в соответствии с присущей ему эгоцентрической позицией. Наряду с данной теорией широкое распространение в психолого-педагогической литературе имеет подход, предложенный Ш. Бюлер, выдвигающей на первый план развитие в игровой деятельности сенсомоторных процессов, а также концепция аффективного (эмоционального) значения игры Дж. Леви. В последнее десятилетие распространение получили фундаментальные исследования Й. Хейзинги, Р. Кайуа, Ж. Жироду о месте игрового феномена в культуре и развитии цивилизации [2, с. 82–85]. В отечественной педагогике вопрос о происхождении и содержании игры впервые был поставлен Г. В. Плехановым, который считал, что игра возникает в ответ на потребность общества в подготовке подрастающих поколений к жизни в социуме.

Важно, что зачастую игра носит коллективный характер: в ее процессе формируется детское игровое сообщество, живущее как самостоятельная, самостоятельная структурная единица. Поэтому значимое место в исследованиях игровой деятельности отводится влиянию игровых групп на стимуляцию развития детей. На основе работ Ж. Пиаже, Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, Дж. Ньюсона и И. Э. Ньюсона можно сделать вывод, что возможность игрового общения со сверстниками оказывает огромное влияние на усвоение ребятами навыков социального поведения и стимулирует их интеллектуальное развитие.

Педагогические возможности дидактической игры

Дидактические игры специально созданы либо приспособлены для обучающих целей. Впервые такие игры были разработаны Ф. Фребелем, М. Монтессори, О. Декроли: они существенно отличаются от собственно детских игр, в которых свободная игровая деятельность выступает как самоцель. Специфическими признаками дидактической игры

являются ее преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата (данные позиции могут быть обособлены, выделены в явном виде для педагога и в конечном итоге для учащихся).

Дидактические (обучающие) игры, как правило, ограничены во времени. Кроме того, в большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам. Их педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно-игровой деятельности, а цели обучения достигаются через решение игровых задач. Традиционно во время проведения игры учитель выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся (игровой и учебно-познавательной), стремится не только достичь дидактической цели, но и сохранить, развить увлеченность, заинтересованность и самостоятельность детей.

При выборе дидактических игр педагогу необходимо продумать предметную область знаний и умений, сформулировать цель игры, правила и сценарий, условия проведения, подготовить необходимые средства. Зачастую в процессе обучающей игры требуется соответствующая психологическая перестройка участников, изменяется характер деятельности учителя, который выступает не только в роли организатора игры, но и помощника, нейтрального арбитра, равного партнера, отказываясь от директивных функций.

Таким образом, основные педагогические возможности дидактической игры связаны с формированием у учащихся опыта деятельности и ценностных отношений, расширением, углублением и творческим применением результатов предшествующего обучения. Высокий мотивационный потенциал игровой деятельности способствует вовлеченности школьников в образовательный процесс, интеграции знаний из различных предметных областей, переносу их в новые ситуации, развитию творческого мышления, формированию коммуникативных навыков, социальных ориентаций и норм поведения, умений и навыков межличностного взаимодействия.

Интеллектуальная игра: особенности проектирования

Одной из разновидностей дидактической игры является интеллектуальная игра, получившая широкую популярность в нашей стране благодаря телевидению и активно используемая в практике работы современных образовательных учреждений.

Интеллектуальная игра предполагает индивидуальное или чаще коллективное выполнение заданий, требующих изменения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени либо соревнования. В ней объединяются черты как игровой, так и учебной деятельности: в ходе игры у детей развивается теоретическое мышление, навыки выполнения основных мыслительных операций, пробуждается интерес к учебному предмету.

Определяя значение интеллектуальных игр в образовательном процессе школы, мы можем выделить их некоторые *преимущества*:

- способствуют разностороннему развитию школьника, помогают выработать необходимые в жизни и учебе умения и навыки;
- развивают умственные способности, тренируют память, мышление, воображение и другие психические процессы;
- стимулируют активность учащихся, мотивируя их на осознанное обучение, создают ситуацию успеха;
- помогают раскрыться наиболее талантливым, эрудированным детям;
- являются хорошим средством психологической подготовки к различным жизненным ситуациям в будущем, активизируют резервные возможности организма.

В зависимости от *целевого назначения* могут быть игры для интенсивного обучения (обучающие игры для работы с текстом, деловой тренинг и др.), активного отдыха (в помещении, за партой, на открытой площадке) и коммуникативно-лингвистические (игра-тренинг общения, игры по обучению языку и др.). Также все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные (включают 1–2 игровых действия) и составные (состоят из нескольких взаимосвязанных либо рядоположенных обучающих игр или игровых действий).

К простейшим интеллектуальным играм относятся тестовые игры, а также набор утверждений из заданного количества вариантов ответов к ним (типа «Верить – не верить», «Эрудит-лото»). Игры данной группы возможно использовать в качестве разминки либо в перерывах между изложением учебного материала или проведением основных игр. К их достоинствам следует отнести высокую роль везения, что позволяет добиться успеха порой не слишком подготовленным участникам в процессе варьирования педагогом сложности задания. Вторую группу составляют интеллектуальные игры на запоминание пропусков, когда во фразе необходимо восстановить либо вспомнить ключевое слово или символ. К третьей группе относятся игры, в правилах которых предлагается сгруппировать предметы по определенным признакам, выделяемым самими участниками игрового процесса. Четвертую группу представляют интеллектуальные игры, где участникам предлагается за определенный промежуток времени ответить на тот

или иной вопрос (по типу интеллектуальных телевизионных игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг и др.).

К основным *факторам успеха* интеллектуальных игр относятся постоянство формы и регулярность проведения, возможность участия в них большого количества ребят, четкое построение игровой программы в соответствии с общей идеей мероприятия, зрелищность, поддержание внимания у зрителей и участников на протяжении всей игры с помощью увлекательных вопросов и заданий, использование игровых атрибутов (волчка, колеса рулетки, черного ящика, жеребьевки, мешочка сюрпризов).

На технологическом уровне *проектирование любой игровой программы* начинается с тщательного определения образовательных задач на основе данных педагогической диагностики. В дальнейшем учителю предстоит определить формы реализации игровой программы, подобрать либо разработать серию необходимых интеллектуальных игр, провести их экспертизу, апробацию и систематизацию.

Процедура экспертизы любой интеллектуальной игры является поэтапной:

- I этап (доигровой) включает предварительную оценку педагогического замысла, развивающих, обучающих и воспитательных ресурсов и пространственно-временного поля игры;
- II этап (собственно игровой) предполагает анализ составных частей игры, отношений между ними с целью определения методических ориентиров и тактики проведения;
- III этап (послеигровой) заключается в обобщающем анализе игры с целью установления степени соответствия планируемого и реального результатов, определения причин несоответствия (если такие имели место); выявлении наиболее трудных либо наиболее легких игровых заданий и правил, анализе игрового состояния и поведения участников игры, их активности и заинтересованности игровым материалом; определении адекватности выбранной педагогом линии игрового поведения и перспектив использования игры в будущем.

Таким образом, важно, чтобы педагоги умели объективно оценить ресурс разработанных игровых материалов и грамотно адаптировать их к условиям детского коллектива, учитывая потребности образовательной практики и возрастные особенности школьников.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Козловская, Л. И.** Игра / Л. И. Козловская, И. А. Комарова, И. Г. Матицына // Белорусская педагогическая энциклопедия: в 2 т. / ред. кол.: Н. Б. Баранова и др. – Минск: Адукацыя і выхаванне, 2015. – Т. 1: А–М. – С. 437.
2. **Комарова, И. А.** Философско-педагогические аспекты феномена игры и игровой деятельности / И. А. Комарова, В. С. Бальцевич // Философско-педагогические проблемы непрерывного образования: сб. научных статей / под. ред. М. И. Вишневого, Е. И. Снопковой. – Могилев: МГУ имени А. А. Кулешова, 2018. – С. 82–85.
3. **Российская педагогическая энциклопедия:** в 2 т. / под. ред. В. В. Давыдова. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1993. – Т. 1: А–М. Игра. – С. 336–337.