Игровые технологии в педагогическом процессе

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

 Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Активные методы и формы позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность (деловые игры, игровые формы занятий), несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей.

Деловая игра — это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции (по В.В. Вербицкому):

• формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;

• приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;

• развитие профессионального теоретического и практического мышления;

• формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Педагогические игры классифицируются:

1. по целям применения:

- обучающие (познавательные, тренинговые, творческие, обобщающие);

- воспитывающие, развивающие (коммуникативные, социальные и др.);

- контролирующие;

- по особенностям методики и технологии их организации:

- предметные;

- сюжетные;

- ролевые;

- эвристические;

- имитационные;

- деловые;

2. по уровню проблемности:

- тренинговые

- репродуктивные

- творческие;

3. по коммуникативному взаимодействию:

- индивидуальные

- парные

- групповые

- коллективные

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме проведения занятий происходит по следующим направлениям:

- дидактическая цель ставится перед студентами в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве ее средства.

Игровые технологии относятся к игровому обучению, в основу классификации которого положены два признака: наличие модели (предмета или процесса деятельности) и наличие ролей (характер общения обучаемых).

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;

- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;

- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);

- моделирование практически любого вида деятельности.

В учебном процессе применяются различные модификации игр:

1. Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

2. Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

3. Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

4. «Деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

5. Психодрама и социограмма. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Целью игровых технологий является решение ряда задач:

- дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность;

- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);

- развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);

- воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);

- социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).