Луганская И.Н.

Игровые технологии в деятельности классного руководителя

     Сегодня, как никогда, широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Национальные проекты нацеливают нас на использование всех возможностей и ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

  К.Д. Ушинский считал, что необходимо изучить законы тех психических явлений, которыми мы хотим управлять, и поступать, соображаясь с этими законами и теми обстоятельствами, в которых мы хотим приложить. Выбор методов не есть произвольный акт. Он подчиняется ряду закономерностей и зависимостей, среди которых первостепенное значение имеют цель, содержание и принципы воспитания, конкретная педагогическая задача и условия ее решения, учет возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, насколько оно помогает раскрыть ребят, понять их.

Игровые технологии на классных часах обеспечивают активное участие кадета, повышают авторитет и индивидуальную ответственность каждого за результаты труда.

В.П. Беспалько 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 технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу воспитанников на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка.

А.С. Макаренко подчеркивал большое значение игры в воспитании и формировании подрастающей личности.

  Г.К. Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»

     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.

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

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность обучающегося:

 I группа - предметные игры;

II группа - игры творческие, сюжетно-ролевые:

- интеллектуальные игры;

- творческие сюжетно-ролевые игры;

 - игры путешествия;

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности воспитанников - это игры с готовыми правилами;

 IV группа игр - строительные, трудовые, технические, конструкторские.  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.

     Педагог, используя в своей работе все 5 видов игровой деятельности, имеет огромный арсенал способов организации учебно-воспитательной деятельности обучающихся.

 Понятие "игровые технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации целью и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются определенной воспитательной направленностью педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр.

 Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру игровой методики, типология которой достаточно широка: важнейшей из применяемых типов это - предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры - драматизации.

     По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

  По мнению С.А. Шмалова, как феномен педагогической культуры игровые технологии в деятельности классного руководителя выполняет следующие важные функции:

•Функция социализации. Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

•Функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

•Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

•Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

•Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.) В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и само утверждает себя.

•Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

• Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

• Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

  В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

     В.В. Летрусинский предлагает следующую классификацию игровых технологий:

-Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общитель­ности, коммуникативности.

-Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазий, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

-Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

     Игры могут быть такими:

1. «Интервью».

У каждого человека по очереди берут интервью. Задают вопросы такого характера: твой любимый цвет? Любишь ли ты видеть сны? Есть ли у тебя хобби? Чего ты больше всего боишься? И т.д. Каждому следует задавать не более 5-7 вопросов.

 2. «Мнения».

Впервые дни занятий для установления доброжелательной атмосферы можно проводить такое упражнение. У каждого человека все по очереди называют одно, лучшее качество. В сумме получается привлекательная характеристика. В дальнейшем можно использовать другой вариант данной игры – «Метафоры». О каждом из участников мнение оформляют метафорично: «колючий ежик», «вечный двигатель» и т.д.

3. «Мимика и жесты».

Эти игры необходимы для развития внеязыковых средств общения, а также для выработки свободного общения.

Варианты: каждый при помощи рук показывает два противоположных состояния, например, гнев и спокойствие, печаль и радость и т.д.

- то же самое при помощи мимики (без жестов);

- то же самое при помощи мимики и жестов;

Каждый из пары получает записку с простым заданием. Эти задания получивший записку должен передать напарнику жестом и мимикой. Второй должен выполнить понятое перед всеми. Сравнивают написанное в задании с выполнением.

4. «Видение других»

Игры на внимательность друг к другу:

- один садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид кого-либо из присутствующих – детали костюма, прическу, обувь и т.д.

- называется один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятий до данного момента (например, за последние полчаса).

5. «Стратегия в диалоге».

Эти игровые упражнения направлены на тренировку вербального общения – умения говорить и слушать другого. Например: двое вызываются ведущим. Каждый из них получает втайне от аудитории и друг от друга задание. У первого это – поддерживать диалог в своей привычной манере. У второго – во что бы то ни стало удерживать «лидерство» в процессе диалога. Тема задается ведущим, предлагается аудиторией, выбирается самими действующими лицами (например, обсуждение нового фильма или телепередачи).

Основные проблемы связаны с нравственным воспитанием школьников (коллективных взаимоотношений, личностных качеств ребенка – дружелюбия, гуманности, трудолюбия, целеустремленности, активности, организаторских умений, формированием отношения к труду, учебе). Решению этих вопросов в наибольшей степени способствуют сюжетно-ролевые, творческие игры.

При правильном выборе и организации игровых технологий классным руководителем игра учит и воспитывает.

Игра - живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и воспитания и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Место и роль игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

    Игра - это технология педагогики будущего, но, внедряя игры в воспитание, необходимо учитывать возможные опасности и ограничения игры.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. - М., 1987.
2. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: «Смысл», «Эксмо», 2006. («Библиотека всемирной психологии»).
3. Гоноболин. Ф.Н. Психология. – М.: «Просвещение», 1973.
4. Кон И.С. Психология юношеского возраста: (проблемы формирования личности). Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. – М.: Просвещение, 1979. – 175с.
5. Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. – Кострома, 1991.
6. Крутецкий В.А. Психология обучения и воспитания школьников. Книга для учителей и кл. рук-лей. М., «Просвещение»,1976.
7. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. - 9-е изд., стереотип. - М.: ИЦ «Академия», 2004.
8. Сухомлинский В.А. О воспитании. – М., 1973.
9. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
10. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.
11. Эльконин Д.Б Психологические игры. - М.: Просвещение, 1978.
12. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. - М., 1974.

Интернет-ресурсы.

1. /Беззубенко И.А., Игровая деятельность детей младшего школьного возраста в образовательном процессе начальной школы [http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=584549#](http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=584549)
2. Библиотека лекционного материала. Лекциопедия. <http://lektsiopedia.org/lek-15418.html>
3. Васильева С.В., Голованая О.В., Ермолаева М.Г., Ткаченко М.В Игротека. <http://igra.effective-it.ru>
4. Осыка Н. Л., Игровая деятельность как основной фактор развития ребенка <http://osyka.ru/igrovaya>
5. Игровые технологии <http://fb.ru/article/3243/igrovyie-tehnologii-v-obuchenii>