

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ НА ИНТЕГРИРОВАННЫХ УРОКАХ ЕСТЕСТВЕННО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО И КОММУНИКАТИВНОГО ЦИКЛОВ

Аннотация. В статье обобщен 23-летний опыт деятельности творческого тандема лучших учителей РФ – авторов по моделированию интегрированных уроков в рамках технологии игрового обучения. Представлены: перечень разработанных (обучающих, контролирующих и обобщающих) игр (ролевых, имитационных и театрализованных); примеры игровых ситуаций; алгоритм действия по организации игровой деятельности школьников на каждом из шести этапов.

Ключевые слова: гуманизация; духовно-нравственное развитие школьника; современные образовательные технологии (СОТ); технология игрового обучения; учебная ситуация.

Технология игрового обучения (далее ТИО) является одной из востребованных в современной школе. У подростков происходит смена ведущего типа деятельности, с учебной на: общение со сверстниками; общественно-значимую; социально-значимую [1–5].

Игровая технология позволяет ученикам общаться в группе игроков, создавать образовательные продукты, которые затем используются на других уроках, при проведении социальных акций и т. д.

У старших школьников учебная деятельность тоже уходит на второй план, а ведущей становится внутренняя деятельность (смыслообразующая, культурно-просветительская, благотворительная).

К тому же, мы выполняем одно из главных требований к современному инновационному образовательному процессу: создаем условия для духовно-нравственного развития школьника.

Ведь смысл игровой деятельности, как раз, и заключается в зарядке каждого ученика духовной энергией, необходимой для культурного развития и творчества.

Велика роль игры не только в развитии, но и в социализации личности. А социализация – это одна из глобальных целей современного образования. Через игру происходит передача накопленного опыта. К тому же, ведущим методом межличностного общения подростков и старшеклассников является диалог, в котором учащийся оказывается в позиции субъекта. Технология игрового обучения позволяет организовать такое диалогическое взаимодействие (межличностный и полусубъективный диалог). Ребята среднего звена и старшеклассники нашего лицея желают, умеют и любят организовывать и осуществлять свою учебную деятельность в рамках ТИО.

Посредством игры мы готовим школьника к жизни: «Спешите в школу, как на игру!» – призывал Ян Амос Коменский и утверждал: «Она и есть такова». Присоединяемся к каждому сказанному им 400 лет назад слову. Нами разработаны и проведены интегрированные уроки биологии – английского языка, в рамках технологии игрового обучения по различным темам:

Ролевая игра

Брифинг «Духовное (научное) наследие И. И. Шмальгаузена и К. Уоддингтона» (Что есть стабилизирующий отбор?)

(к теме «Формы естественного отбора». Биология «Общая биология».

К теме «Будущие процессии». Английский язык).

Площадка: институт эволюционной морфологии АНРФ.

Уровень: федеральный с международным участием.

Ролевая игра**«Путешествия по местам научных открытий» (Что есть движущий отбор?)**

(к теме «Формы естественного отбора». Биология «Общая биология».

К теме «Путешествия». Английский язык).

Театрализованная игра**«Принципы Черной Королевы»**

(к теме «Борьба за существование». Биология. «Общая биология».

К теме «Цели Устойчивого Развития». Английский язык).

Ролевая игра**«К самому Ч. Дарвину»**

(к теме «Борьба за существование». Биология. «Общая биология».

К теме «Известные ученые». Английский язык).

Имитационная игра**«Деятельность школьного лесничества»**

(к теме «Роль животных в природе и жизни человека». Биология. «Живые организмы. 7 класс»).

К теме «Животные в мире». Английский язык).

Ролевая игра**«Соблюдай законы строгие экологической среды...»**

(к теме «Охрана редких и исчезающих видов». Биология. «Живые организмы. 7 класс».

К теме «Защита окружающей среды». Английский язык).

К настоящему моменту мы разработали алгоритм действий по организации игровой деятельности школьника (табл.).

Таблица

Алгоритм действий по организации игровой деятельности школьника

Этапы	Деятельность учащихся
1	2
1. Подготовительный (вводно-мотивационный этап)	<ul style="list-style-type: none"> • Перевод темы в личный план (например, тему «Деятельность школьного лесничества ученик сформулирует так: «Я не перепутаю: сено – косулям, березовые веники – лосям»); • определение содержания данной игры (Например, если это: Путешествие (маршрут, объект и предмет изучения, состав групп и т. д.); брифинг (площадка, перечень обсуждаемых вопросов, контингент участников и т. д.); съемка научного фильма (замысел, основная сюжетная линия, герои, съемочная площадка и т. д.); экологическая практика студентов (темы исследования, место проведения, применяемые методы и методики, форма фиксации отчетного материала); обмен студентами (состав групп, руководители, формы сотрудничества, отчет о деятельности); • анализ полученной информации; • использование возможности альтернативных предложений (например, на брифинге: добавить еще одного игрока – ассистента основного организатора мероприятия); формирование игровых групп (игроки, эксперты, организаторы игры).

1	2
2. Конструирования описания разрабатываемого объекта изучения	<ul style="list-style-type: none"> • Ролевое общение в группах; • форматное описание объекта (например, если учащиеся открывают новое знание о процессе: кто открыл; характер процесса; его механизм; примеры; его графического изображение; его значение в природе и жизни человека. О деятельности учреждения Цели деятельности; структура; направления деятельности; сотрудничество; результаты деятельности.
3. Игровой (деятельностный) этап	<ul style="list-style-type: none"> • Организация деятельности; • осуществление деятельности; • представление готового продукта образовательной деятельности.
4. Рефлексивно-оценочный этап	<ul style="list-style-type: none"> • Представление информации в сжатом виде (например, используя приемы синквейн, концептуальная таблица, кластер, блок-схема и др.); • самооценка игры, игровой деятельности, готового продукта образовательной деятельности по критериям, разработанным совместно с учителем).
5. Аналитический этап	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертная оценка: игры, игровой деятельности; готового продукта образовательной деятельности
6. Реализация наработанного учащимися материала	<ul style="list-style-type: none"> • Выработка установки на активное практическое использование готового образовательного продукта на локальном уровне: включение презентации, сообщения учащихся и т. п. в УЭ-III информационного блока Учебного модуля по соответствующей теме; использование модифицированной игровой модели при проведении урока на Дне школьного самоуправления; написание статей в школьную газету; написание своего сценария игры или создание собственной модели игры и представление ее на конкурс; предъявление творческих работ на конкурс авторских стихов, рисунков. • На муниципальном уровне Написание статей в местные СМИ; выступление на городском родительском комитете по теме «Мое учение с увлечением»; выступление на кафедре естественных дисциплин по теме: «Овладение учащимися СОТ». • На региональном уровне Написание текста параграфа по теме игрового урока и представление на конкурс «Горизонты поиска и достижений»; написание письма другу об интересном уроке. • На федеральном уровне Представление своего кейса и проекта на всероссийских конкурсах, например, «Большая перемена».

Таким образом, игровая технология реализует задачи гуманизации образования:
 ✓ обеспечивает формирование гуманных отношений к себе, людям, природе;

- ✓ способствует открытию самим школьником глубоких знаний о трех мирах: природном, социальном, предметном;
- ✓ дает возможность учащимся осуществлять целенаправленные действия;
- ✓ развивает умения: действовать по алгоритму; позитивно мыслить, организовывать эффективное взаимодействие со всеми участниками образовательного процесса.

Совершенствует навыки самостоятельной познавательной и организационной деятельности: самооценки и самоанализа.

Игровая деятельность играет огромную роль и в развитии личности – развивает способности: творчески мыслить; сотрудничать в команде; анализировать информацию; осуществлять выбор целевых и смысловых установок в действиях; принимать самостоятельное решение и организовывать его выполнение, а также развивает такие качества личности школьника, как инициативность, ответственность, дисциплинированность.

Игра – это не только средство развития познавательной активности, но и важное средство самовоспитания.

Возможно ли, школьника заставить учиться? Нет. Его можно только увлечь. Мы увлекаем игрой.

Литература

1. Арбузова К. Н. Некоторые направления реализации системно-деятельностного подхода в обучении на уроках естественного цикла (из опыта работы учителя биологии лицея № 33 – Муниципальной опорной площадки по направлению «Предпрофильная подготовка и профильное обучение»). Учебно-метод. пособие для учителей. Иваново, 2010.
2. Арбузова К. Н., Лапшина В. А. Системно-деятельностный подход как основа современных педагогических технологий, применяемых в преподавании естественных наук. Учебно-методическое пособие для учителей. Иваново, 2011.
3. Даутова О. Б., Крылова О. Н. Современные педагогические технологии в профильном обучении. Учебно-методическое пособие для учителей / Под ред. А. П. Тряпициной. СПб.: Изд-во КАПРО, 2006.
4. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия, 2000.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.