

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Дансарунова Т.Д. Аспекты игровых технологий в воспитательном процессе образовательных учреждений // Материалы по итогам VI –ой Всероссийской научно-практической конференции «Актуальные вопросы современности: взгляд молодых исследователей», 10 – 20 мая 2018 г. – 0,2 п. л. – URL: http://akademnova.ru/publications_on_the_results_of_the_conferences

СЕКЦИЯ: ПЕДАГОГИКА И ПСИХОЛОГИЯ

Т. Д. Дансарунова,

преподаватель

Кяхтинский филиал ГАПОУ «Байкальский базовый медицинский колледж
Министерства здравоохранения Республики Бурятия»
г. Кяхта, Республика Бурятия

АСПЕКТЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Сегодня глубоко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Современные педагогические технологии нацеливают учителей на использование всех возможностей для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания. К таким мало используемым средствам, на мой взгляд, относится игра. *Мне бы хотелось раскрыть сущность и значение игровых технологий в воспитательном процессе образовательного учреждения.* Игра как метод обучения использовалась с давних времен, она находит широкое применение в педагогической практике.

В среднем профессиональном образовании, делающем ставку на активацию воспитательного и учебного процесса, игровая деятельность используется в качестве технологий внеклассной работы.

В игре подросток развивается как личность, у него формируются те качества, от которых в дальнейшем будут зависеть успешность его социальной практики, отношения с окружающими людьми и самим собой. В воспитательном процессе значительную роль играют коллективные игры, которые в большей степени ориентированы на формирование личности молодежи, представляют собой типичные ситуации жизнедеятельности и позволяют активно осваивать формы социально одобряемого поведения.

Игра как средство воспитания имеет свои особенности. Так, в ней помимо взаимоотношений, которые разыгрываются обучающимися в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, возникают другого рода отношения – не изображаемые, а реальные. Сущность игрового метода заключается не в противопоставлении игры учебной деятельности, а в их тандеме. Поэтому игра может быть включена в любой вид деятельности. Игра – это то средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Именно в игре строятся человеческие отношения и именно они лежат в основе личностного подхода, когда педагог ориентирован на личность подростка в целом, а не только на его функции как ученика. Игровой метод включения студента в деятельность и общение предполагает личностный подход. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Ролевую игру, как любой метод, использовать труднее, чем прямое воздействие. Гораздо легче просто указывать подростку: «Сделай так!», «Повторяй за мной!». Ролевая игра требует определенных педагогических усилий и педагогического мастерства, может быть организована как самостоятельная деятельность, например, сценическая, когда спектакль является ее результатом. В качестве примера на ум приходит так любившийся студентам праздник в честь Дня учителя.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Лидеры студенческого самоуправления задолго до праздника распределяют роли между собой для замещения преподавательского состава, начиная от должности директора и заканчивая секретарем учебной части. Воспитательный процесс в этом мероприятии виден невооруженным глазом: ребята перевоплощаются, к ним в процессе игры приходит осознание того, что труд учителя не так уж и легок: необходимо тщательно подготовиться к предстоящим занятиям, суметь преподать хороший урок, выглядеть подобающим образом согласно дресс-коду и множество других нюансов. После проведенного мероприятия в беседе со мной студенты признались, что они совсем по-другому взглянули на учительскую работу.

Таким образом, ролевая игра в данном случае использовалась нами как игровое общение.

Хотелось бы отметить, что игры могут быть использованы и как способ организации неигровой деятельности. Для этого, как и многие другие, используем трудовой десант, но в совершенно иной форме. Например, академические группы на какое-то время объявляются дизайнерами, и перед ними ставится задача: облагородить закрепленную территорию, для этого «ведущими дизайнерами», т.е. старостами вырабатываются «инструкции» по выполнению ряда задач. Студенты с большим воодушевлением стараются разбить красивые клумбы, применить нестандартные формы высадки цветов, в ход идут украшения, вырезанные из пластмассы и т.д. и столько фантазии, души, любви вкладывают ребята в свой труд, что становится понятным - цель достигнута, поскольку суть данной игры – в способности, отображая, преобразовать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность подростков воздействовать на мир, стать «хозяевами» своей деятельности. В конкретном

случае мой педагогический замысел заключался в том, что здесь не так важен результат, а сам процесс - переживаний, соперничества, фантазии, выявления лидерских качеств, трудолюбия, усердия. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет определенные роли, воспитатель может программировать положительные чувства играющих подростков. Неожиданно для себя сделала вывод, что люди, прошедшие в детстве через ролевые игры, более подготовлены к творческой деятельности.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Определение места и роли игровой технологии в воспитательном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.

Ярким примером в данном случае может стать проведенная нами Квест – игра, предложенная самими студентами. Поскольку это было впервые, много времени было уделено подготовке, но тем интереснее и насыщеннее она получилась. В игре принимало участие три группы, в которых учатся все несовершеннолетние студенты. Маршруты заданий, лиц, ответственных за этапы, виды поощрений продумывали лидеры студенческого самоуправления. Это зрелищное мероприятие так понравилось студентам, что на следующий раз изъявили желание принимать участие и группы старшекурсников. Значит, главное – увлечь ребят, сделать привычное интересным и увлекательным.

Любая деятельность может происходить как самодеятельность. Игра же всегда самодеятельность. Учиться и трудиться можно и с радостными чувствами, и с неприязнью. Игра без получения удовольствия невозможна и если в ней возникают отрицательные эмоции, то она прекращается, разваливается. Основываясь на достаточно большой воспитательный опыт делаю вывод, что игра – это вид деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Для студентов игра является средством самореализации и самовыражения. Она позволяет им построить собственный мир. Игра обеспечивает эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, желание творчески подходить ко всему.

Таким образом, можно отметить, что от того, как подросток научится ориентироваться в современном мире, будет зависеть его дальнейшая социализация, так как обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения и не боящиеся этого. Всему этому мы, педагоги, можем научить наших воспитанников благодаря правильно построенной воспитательной деятельности, которая обеспечивает создание эффективных условий для гармоничного развития личности.

Список использованной литературы:

1. Минский Е. М. «От игры к знаниям»: пособие для учителей. - М.: Просвещение, 2011 г.
2. Сиденко А. «Игровой подход в обучении»// Народное образование, № 8, 2015 г., с. 134 - 137.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации Эл №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

3. Шаталов В. Ф. «Эксперимент продолжается». - М.: Педагогика, 2014г.
4. Эльконин Д. Б. «Психология игры». - М.: Педагогика, 2012г.
5. Байкова Л. А., Гребенкина Л. К., Еремкина О. В. Методика воспитательной работы. – М.:ИНФРА-М, 2013. – 435 с.
6. Дошкольная педагогика: учебник для студ. сред. проф. учеб. заведений / С. А. Козлова, Т. А. Куликова. - 10-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2009. - 416 с.
7. Никитин Б. П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 2014. – 367с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры.- М.: Педагогика, 2013.-304с.

Опубликовано: 18.05.2018 г.

© Академия педагогических идей «Новация», 2018

© Дансарунова Т.Д., 2018