

### **Игра как средство стимулирования познавательной активности**

This article touches upon the issues of activation of cognitive students activities. Games and different forms of gaming simulation have been of particular importance in condition of communicative approach to teaching of foreign languages. Edutainment creates incentives for imagination and promotes the development of spontaneous oral speech. There are some examples of the games the author use successfully at the lessons.

В образовательном процессе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого обучающегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность учащегося за результаты своего труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса [1, с. 52].

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.

Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Современные педагоги и психологи трактуют игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Об этом писал Л.С. Выготский: «Не существует исходной независимости индивида от общества, как нет и последующей социализации» [2, с. 41].

Игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для школьников игра - сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра - путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра - регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок — и ученик, и учитель одновременно.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. Обучение, как правило, включают два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта требует большого времени. В этом могут помочь развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т.д. Дидактические игры вызывают у обучающихся живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны учащихся, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это - творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения - потребность учиться, знать» [3, с. 117].

Цель применения технологии игровых форм обучения - развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. Применяя игры на уроке, учитель решает одновременно несколько задач. Игра способствует прочному усвоению учебного материала и расширению кругозора учащихся, развивает творческое мышление, способствует практическому применению умений и навыков, полученных на уроке, воспитывает нравственные взгляды и убеждения, вырабатывает осознанную самопричастность к реальной жизни.

Сюжетно-ролевые игры позволяют создать эмоциональный настрой на получение знаний, создают представление об изучаемом предмете, учат защищать и отстаивать свою точку зрения, участвовать в дискуссии, вести диалог по-деловому и в конкретной форме, учат грамотно, лаконично и ясно задать вопрос, и, наконец, формируют артистические способности учащихся, их умение заинтересовать слушателей той или иной проблемой, которую они разыгрывают.

Какая бы игра не была выбрана, она должна развивать познавательную активность, самостоятельное мышление обучающегося.

Главное - уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот, стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

При изучении новой лексики по теме можно применять такие игровые методы как кроссворд, составление истории по картинке.

Например, игра «Word-search grid».

Дается сетка 14x14 клеток, в каждой клетке написана буква алфавита. Среди набора букв скрыты слова по теме «деньги». Учащимся необходимо найти слова, находящиеся в списке, перевести их и найти слово, которого нет в сетке. Слова могут быть записаны вперед, назад, по вертикали, по горизонтали или по диагонали. Учащиеся должны искать слова, отмечать их на сетке и писать перевод в стороне. Одно слово в списке не находится в сетке - что это за слово?

Кроссворд может использоваться не только как индивидуальную деятельность учащегося, но и как коллективную.

Например, игра «Half a cross word: Adjectives to describe people».

Группа делится на 2 команды (А и В). Составляется кроссворд с использованием слов по теме, затем все слова кроссворда делятся поровну, делается 2 пустых бланка, один из них заполняется одной частью слов, другой - второй, так чтобы они дополняли друг друга. Один бланк дается команде А, другой - команде В. Для заполнения кроссворда необходимо участие обеих команд: команда А поясняет команде В значение тех слов, которые имеются в ее бланке, затем группы меняются. Студенты учатся объяснять значения слов, давать дефиниции.

Использование такого игрового метода как составление истории по картинкам также используется для изучения новой лексики. Этот метод развивает воображение учащихся, а также дает возможность обучающимся показать свои знания, полученные на других занятиях или из личного опыта.

Для обучающихся очень важна связь учебной деятельности с реальной жизненной ситуацией. Эта связь легко прослеживается в игре «Сот-munication». В этой игре необходимо помочь своему другу. Ваш друг хочет купить следующие изделия: ломоть хлеба, фрукты, конфеты, газеты. Используя автобус и автобусную станцию как отправную точку, нужно объяснить, как он может купить те изделия, которые ему нужны, используя самый короткий маршрут. У вашего друга проблема, потому что его очки сломаны, и он не может прочитать ничего без них. Не забывайте объяснять, где входы в здания. В качестве дидактического материала можно использовать схемы маршрутов, карты, рисунки. Студенты учатся объяснять и спрашивать дорогу на английском языке.

Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам. У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Есть игры, включающие познавательные элементы нескольких учебных предметов (межпредметные связи). Как правило, они требуют от учащихся умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, и главное - знать сам предмет.

При использовании игровых методов в обучении необходима связь игры с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся возможность переживать радость самостоятельных открытий, вооружение обучающихся рациональными приемами учебной работы, навыками самовоспитания, являющимися неременной предпосылкой для достижения успеха.

Технология универсальна. Любая из рассмотренных организационных форм легко воспроизводима. Эта форма, которую преподаватель может наполнить своим содержанием, используя игру для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, интеллектуального творческого развития. Творчество в обучении начинается с разрушения стереотипов.

#### Список литературы

1. Беспалько Б.П. Слагаемые педагогической технологии / Б.П. Беспалько. - М: Педагогика, 1989.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. - М: Просвещение, 1991.
3. Шмалов С.А. Игры учащихся - феномен культуры / С.А. Шмалов. -М.: Новая школа, 1994.
4. Паон М. Давайте поиграем / М. Паон, К. Грет. - СПб., Каро, 2003.