Статья на тему: Использование игр в воспитательной работе.

В последнее время игровые формы организации учебной и воспитательной деятельности привлекают все больше внимания как стимул к развитию. Механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, самореализации. Поэтому среди воспитательных технологий игра, сегодня занимает значительное место.

Игра – это «дитя труда». Ребенок, наблюдая за деятельностью взрослых, переносит ее в игру. Игра – любимая форма деятельности. В игре, осваивая игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых условиях. Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче.

Конечно, всякая игра, в том числе и используемая на уроке, воспитывает, причем не в одном каком-то отношении, а во многих. Однако есть игры, которые организуются с обучающимися во внеурочное время с целью освоения норм и правил поведения, формирования определенного отношения к нравственно-эстетическим ценностям. Их можно назвать воспитательными играми. Так, в начальных классах с детьми разыгрывают ролевые игры по правилам поведения в общественных местах, инсценировки домашних праздников, конкурсы сказок, частушек, национальных игр, проводят игры-практикумы по освоению «техники» жестов, обращений, разговора по телефону и т. д.

Игру можно назвать восьмым чудом света, так как в ней заложены огромные воспитательные и образовательные возможности. В процессе игр дети приобретают самые различные знания о предмете и явлениях окружающего мира. Игра развивает наблюдательность и способность различать отдельные свойства предметов, выявлять их существенные признаки. Таким образом, игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение, активизируют познавательную деятельность обучающихся.

Считать, что в средних классах подростки не нуждаются в подобного рода игровом тренинге, нет оснований. Многое они не успели освоить в начальных классах, появляется немало и новых затруднений в общении с миром, научиться преодолевать которые легче всего в игре. Поэтому и в подростковых классах еще весьма уместно проведение игр, в которых обучающиеся учатся разговаривать по телефону и приветствовать старших, оказывать помощь нуждающимся и общаться со сверстниками, вести себя вежливо и с достоинством в различных ситуациях. Ко всему этому добавляются игры профориентационные, игры эстетической направленности, игры с идейно-политическим содержанием и др.

Каждая игра оказывает комплексное воздействие на ее участников: способствует развитию в умственном, познавательном физическом, трудовом, нравственном и эстетическом отношениях, но какое-то из направлений может быть преобладающим.

По форме это те же игры-соревнования, имитации, драматизации, но проводятся они во внеурочное время и наполнены не учебным содержанием, а воспитательным. Так, например, в случаях эмоциональных проявлений в сложной, конфликтной ситуации использую игры, направленные на повышение интеллектуальной регуляции. К ним отнести такие игры, как «Я на тебя не сержусь», «Круг комплиментов», «Скажи обо мне правду», «Вежливый ответ», «Стоп». Необходимым условием их проведения было наличие доверительных отношений в классе. На занятиях таким играм отводится 10-15 минут.

Так, в игре «Я на тебя не сержусь» участники располагаются по кругу и по сигналу ведущего один за другим изображают обидные гримасы, обращаясь к соседу слева, который должен доброжелательно улыбнуться и сказать: «Я на тебя не сержусь». После этого он обращается к следующему игроку, и сам выступает в роли обидчика.

Другая игра, «Круг комплиментов», развивает умение отвечать добрыми словами на неприятные замечания о внешности, поведении, чертах характера. В данной игре участники по кругу передают друг другу мяч, поочерёдно бросают его обучающемуся, который стоит в центре круга, и произносит при этом своё замечание. Он возвращает мяч каждому играющему и отвечает на критическое замечание комплиментом.

Игра «Скажи обо мне правду» способствует стабилизации самооценки и развивает навыки контроля над эмоциональными проявлениями. Претендент на главную роль вызывается добровольно, или выбирается по жребию. Ведущий по одному называет позитивные и негативные качества личности. Участники игры высказывают свои соображения относительно наличия или отсутствия этих качеств у обучающегося, пожелавшего услышать о себе правду. Затем ему предоставляется ответное слово. Он может согласится с товарищами, или в вежливой форме возразить им.

«Вежливый ответ» представляет собой вариант «настольной игры». Материалом служат разноцветные фишки, пирамиды из пяти ступеней, или её изображение и карточки, на которых в наглядной форме представлены различные конфликтные ситуации. Причём, необходимо подбирать ситуации, непосредственно связанные с жизненным опытом участников ( толкнули и грубо обругали; в резкой форме отказали в просьбе; невысоко оценили старательно сделанную работу, обделили интересным заданием; назвали обидным прозвищем, нелестно отозвались о новой прическе, одежде и.т.д.). Каждый участник получает фишку определённого цвета. Все фишки выстраиваются на нижней ступени пирамиды, игроки поочерёдно получают карточку, знакомят группу с заданной ситуацией, а затем придумывают ответ. Который должен, во-первых, способствовать решению той или иной проблемы, а во-вторых. Быть вежливым. Если, по мнению группы, это удаётся, то игрок передвигает свою фишку на следующую ступень пирамиды. Если же ответ получается не совсем вежливым, фишка остается на месте, карточка откладывается в стону, а ход переходит к следующему участнику. По окончании игры, когда большинство участников доберутся до верхней ступени, желательно вернуться к отложенным карточкам и совместно обсудить ситуации, оказавшиеся наиболее сложными.

Подвижные– игры, в которых задачи, решаются путем разнообразных движений, что способствует физическому развитию детей, усилению обмена веществ в организме, поднятию жизненного тонуса. Движения доставляют радость детям, а радость – важное условие здоровья ребенка.

Значительно большее распространение, чем в младшем школьном возрасте, получают у подростков игры спортивные: футбол, баскетбол, теннис и др. Для подростков и старших школьников по мере взросления игры подвижные (спортивные) все больше приближаются к спорту. Большой популярностью пользуются, особенно среди мальчиков, игры в шашки, шахматы. Настольно-печатные игры направлены на развитие мыслительных процессов и операций (анализ, синтез, обобщение, классификацию и др.). Такими играми в большей степи они имеют возможность заниматься, посещая спортивные кружки, во время прогулок.

Структура ролевой игры только намечается и остаётся открытой до завершения работы. По сути, сам процесс игры представляет собой моделирование группой обучающихся той или иной ситуации, реальной или вымышленной, имеющей место в историческом прошлом, настоящем или будущем.

Успешно формировать коммуникативные универсальные учебно-воспитательные действия возможно в процессе сюжетно-ролевой игры. В такой форме коммуникативная задача решается участниками путём импровизированного разыгрывания определённой ситуации. Такие игры позволяют ребятам занимать новые привлекательные позиции и этим облегчать себе выполнение реальной действительности, в которую они вводятся. Общение в игре протекает органично и естественно, командование и подчинение без принуждения, а игровые типы отношений затем обучающиеся переносят в жизнь. Важно помнить, что большую роль в этом процессе играет обучение таким приёмам и правилам общения, которые потом могут быть использоваться в сходных по форме ситуациях различного содержания. А проигрывание одной и той же ситуации несколько раз, позволяет участникам поменяться ролями, предложить свои варианты поведения, обсудить наиболее удачные, провести рефлексию своей деятельности.

Вот некоторые примеры сюжетно-ролевых игр, которые можно использовать на любом этапе занятия, вовлекая обучающихся в активную творческую деятельность.

Игры-путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание обучающихся на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, облегчают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) – это особая форма занятия, когда обучающиеся переносятся в прошлое или будущее, путешествуют в определённой пространственной среде. Например, на занятиях по темам: «Храм Василия Блаженного», Культурное наследие России «Ясная Поляна- музей усадьба Л.Н.Толстого» совершили виртуальную экскурсию с помощью информационных технологий в красивые, значимые места нашей страны. Обучающиеся выступили в роли экскурсоводов и рассказали о возникновении и архитектурной композиции исторических мест.

На занятии на тему: «Кто я такой» поиграли в игру «Угадай, кто я?» Обучающиеся получили необычное задание: представить себя в роли какого-нибудь литературного героя, писателя, художника, животного и, придя на занятие, двигаться и изъясняться от его имени, можно было использовать элементы костюма, декорации. Остальные обучающиеся догадывались, в кого превратился их одноклассник.. После окончания игры, анализируя результаты её проведения, отмечали успешное исполнение той или иной роли, но, ни в коем случае не делали прямых оценивающих замечаний.

Совсем недавно, согласно планированию, провела занятие «Игры народов мира», с использованием игры «Журналисты». Очень интересно прошла игра «Журналисты». Мы выбирали главного редактора журнала, класс разделился на «отделы», в которых журналисты - обучающиеся работали по определённой теме. Журнал мы назвали по теме занятия, «Игры народов мира». Задача обучающихся-журналистов подобрать интересный по теме материал, потом «представить материал в номер». Журналисты представили материал об играх народов Малайзии, Австрии, Белоруссии, Судана.. Такая форма организации занятия увлекает обучающихся, расширяет кругозор, активизирует познавательные интересы.. Важно, чтобы каждому нашлось занятие по интересам. На последней стадии мы обсуждали получившийся журнал, каждый провёл самооценку и самоанализ своей деятельности и в заключении была сыграна одна из представленных игр.

В процессе такой игры обучающиеся учатся критически оценивать себя и других, учитывать личный вклад каждого в общение, принимать правильные решения, выражать согласие (несогласие), одобрение (неодобрение), оценивать эмоциональное поведение друг друга, проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание к партнёрам.

Игры-предложения «Что было бы...» нашли своё применение на занятиях при обсуждении таких тем, как «Почему вредной привычке ты скажешь нет?», «Простые правила здоровья». Перед обучающимися ставилась задача и создавалась ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизировалась мыслительная деятельность детей, они учились слушать друг друга.

Часто на занятиях использую Игры-беседы. В основе их лежит общение. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, чтобы вызвать интерес.

Игру нельзя использовать как отдельный и самостоятельный элемент занятия. Включение её в занятие должно быть оправданным, ненавязчивым и плавным. Надо использовать игры с самого начала, а начинать же следует с игровых моментов кроссворд, чайнворд, ребус и пр.

Во многие занятия включаю игры-загадки, игры-викторины, игры-соревнования, в основе которых лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формулирует умение рассуждать, делать выводы.

В проведении игры можно выделить три этапа: Подготовительный, проведение игры и обсуждение игры.

Этапы игры

Подготовка к проведению

Воспитатель излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков, примерном типе решений в ходе игры.

Проведение игры

Воспитатель организует проведение самой игры, фиксирует следствия игровых действий, разъясняет непонятные и спорные моменты и т. д.

Обсуждение игры

Воспитатель проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика событий игры и их восприятия участниками, возникавших по ходу трудностей, побуждает обучающихся к анализу проведенной игры.

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие требования, которые воспитатель, преподаватель обязательно должны учитывать при организации игр на занятиях и во внеурочное время.

Требования к игре

1. Свободное и добровольное включение обучающихся в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее.

2. Участники должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли.

3. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и удержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.

4. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях.

5. В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших.

6. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.

7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

8. В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизненной деятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр ее содержания, правил и др.

9. Игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, формул).

10. Не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, в опасные для здоровья и жизни, в игры-сорняки (содержащие в своих правилах и действиях нарушения общепринятых норм морали).

Естественно, это лишь некоторые, наиболее общие требования, Для отдельных видов игр формулируются свои принципы и для каждой игры разрабатываются свои правила.

Мой небольшой опыт убеждает меня, что игра – уникальная форма, секрет её в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности, заставить играть нельзя, а увлечь игрой можно.