Методические рекомендации по использованию педагогических игр в среднем школьном (подростковом) возрасте.

                               учителя Кондрус – Михайловской Т.А.

  Одним из важнейших условий успешной реализации образовательного процесса является знание педагогом определенных закономерностей развития личности, которые лежат в основе каждого возрастного периода. Каждый возрастной период человеческого развития является уникальным, и в каждом из них наиболее актуальными являются различные процессы и явления. Не вдаваясь во все многообразие существующих периодизаций, примем за основу данного исследования положение Л.С. Выготского о том, что возрастная периодизация должна основываться на сущности самого процесса развития - присвоение исторического опыта в ходе организованной взрослыми деятельности и общения. При определении возрастной периодизации на это положение опирается Д.Б. Эльконин. Согласно ней, исследуемому в данной работе возрастному периоду (5-9 классы общеобразовательной школы) соответствует подростковый возраст (11-15 лет). Этими же возрастными рамками подростковый возраст определяют и некоторые другие авторы.

          Ведущим видом деятельности, по определению Д.Б. Эльконина, является "общение в системе общественно полезной деятельности (учебной, общественно-организационной, трудовой и др.). Важнейшими новообразованиями являются формирование самооценки, критическое отношение к окружающим людям, стремление к "взрослости" и самостоятельности, умение подчиняться нормам коллективной жизни.
           В подростковом возрасте отчетливо прослеживается стремление к общению, позволяющее с помощью других суждений проверить свои знания; отмечается повышенная интеллектуальная активность, в ее основе лежат мотивы получить высокую оценку со стороны взрослых и желание продемонстрировать окружающим свои способности. "Подростковый возраст – период, когда потребность в общении со сверстниками становится одной из центральных потребностей подростка. Теперь эта потребность приобретает новое качество – и по содержанию, и по формам выражения, и по роли, которую она начинает играть во внутренней жизни подростка – в его переживаниях, мыслях. Соответственно усиливается значение общения со сверстниками для психического развития подростка. Особенно усиливается стремление к общению со сверстниками и влияние последних на развитие подростка в 12 – 13-летнем возрасте. В этот период наиболее значимо групповое общение, общение в компании ровесников, пик которого приходится на 13 – 14 лет. Принадлежность к группе играет существенную роль в самоопределении подростка и в определении его статуса в глазах ровесников".
Существенные изменения происходят и в эмоциональной сфере подростка. Его эмоции отличаются большой силой и трудностью в их управлении. Подростки отличаются большой страстностью и вспыльчивостью. С этим связано неумение сдерживать себя, слабость самоконтроля, резкость в поведении. Подросткам свойственно бурное проявление своих чувств. "Эмоциональная возбудимость подростка проявляется и в страстных спорах, доказательствах, выражении возмущения.
Одной из сфер жизнедеятельности, которая способствует удовлетворению основных потребностей подростка, является игровая деятельность. Это отмечают такие авторы как Рувинский Л.И., Соловьева Л.Е., Краковский А.П. и другие специалисты в области возрастной психологии. Умело организованное игровое действие способно удовлетворить потребности подростков, согласно их ведущему виду деятельности. Включение игровой деятельности в учебный процесс способствует более глубокому усвоению учебного материала.
Кроме того, при включении игровых занятий в учебный процесс педагог должен быть уверен в качественности их организации. При организации игр, безусловно, существует риск нарушения дисциплины на уроке, а также риск того, что педагог сам "заиграется" вместе с учащимися. Однако профессионал не допустит ни того, ни другого, ну а существующий риск вполне оправдан теми результатами, которые достигаются благодаря использованию учебных правовых игр.

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

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к ро­зыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

***Деловые игры***

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования об­щеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный мате­риал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: ими­тационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

**Имитационные игры.** На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного ко­митета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение пла­на, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседа­ний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

***Операционные игры.***Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, ими­тирующих реальные.

**Исполнение ролей**. В этих играх отрабатываются тактика поведения, дей­ствий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащи­мися распределяются роли с «обязательным содержанием».

**«Деловой театр»**. В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать воз­можности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интере­сы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются кон­кретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

**Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «дело­вому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отраба­тывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры состоит из нескольких этапов.

**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сцена­рия - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуа­ции и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается поста­новка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструк­ций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необ­ходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **подготовки** |   | — общее описание игры |   |
|   |   | — содержание инструктажа |   |
|   |   | — подготовка материального обеспечения |   |
|   | Ввод в игру | — постановка проблемы, целей |   |
|   |   | — условия, инструктаж |   |
|   |   | — регламент, правила |   |
|   |   | — распределение ролей |   |
|   |   | - формирование групп |   |
|   |   | — консультации |   |
|   |     |   |
| Этап проведения | Групповая работа над заданием | - работа с источниками - тренинг - мозговой штурм - работа с игротехником |
| Межгрупповая дискуссия | — выступления групп — защита результатов — правила дискуссии — работа экспертов |
|   |   |   |   |
| Этап анализа и обобщения | ***—*** | вывод из игры |   |
|   | ***—*** | анализ, рефлексия |   |
|   | ***—*** | оценка и самооценкаработы |
|   | ***—*** | выводы и обобщения |   |
|   | **—** | рекомендации |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Рис. 1. Технологическая схема деловой игры

**Этап проведения - процесс игры.** С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модифика­ции деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участ­ников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контро­лер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

**Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры**. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, фор­мулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установ­ление связи игры с содержанием учебного предмета.

           Для многих россиян важным техническим элементом интеграции в глобальное экономическое пространство становится владение английским языком. Учитывая психолого-педагогические особенности детского возраста и важное значение игрового подхода к обучению английском языку детей среднего школьного возраста, автор выбрал объектом исследования тему: «**Методика обучения английскому языку детей среднего школьного возраста на основе применения театрально-лингвистического метода»**.

Театрально-лингвистический метод основан на погружении ребенка в мир детского тетра, в котором роли исполняются на английском языке в тесном взаимодействии с носителями данного языка. Сочетание театральных сцен, активного отдыха с носителями английского языка, обученными основным педагогическим приемам передачи языковых знаний и умений позволяет закрепить у детей основные коммуникационные умения знакомства, презентации, бытового общения с использованием английского языка.

Внедрение театрально-лингвистического метода во внешкольное обучение (летние курортные театрально-лингвистические школы) будет способствовать активизации учебного процесса. Вся практика преподавания английского языка должна вырабатывать способность к формированию речевых умений, помогать устанавливать международные контакты и интегрироваться в глобальное экономическое пространство.

В последнее время в практике внешкольного обучения все больше применяются такие интересные формы, как школьный английский театр, дискуссия на английском языке, игра на английском языке  и другие. Все они в той или иной мере носят игровой диалоговый характер, т.е. объективно реализуют наметившуюся тенденцию синтеза игры и диалога на английском языке. Это ставит вопрос научного осмысления синтеза театра, игры и диалога на английском языке, места и возможности использования с целью повышения качественных характеристик знаний и умений английского языка у детей среднего школьного возраста.