



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования Иркутской области
«Институт развития образования Иркутской области»
ГАУ ДПО ИРО

**Организация длительных образовательных игр как
инструмент успешной социализации детей и подростков**

Методические рекомендации

Иркутск, 2015

УДК 371.671.12:371.302.4
ББК 74.6+74.202.4+88.5

Рецензенты:

Малых Т.А., к.п.н., зав. кафедрой развития образовательных систем и инновационного проектирования ГАУ ДПО «Институт развития образования Иркутской области»

Кучергина О.В., к.п.н., ст. преподаватель кафедры теории и практик специального обучения и воспитания ФГБОУ ВПО «Иркутский государственный университет» Педагогический институт

Глазков, В.А.

Организация длительных образовательных игр как инструмент успешной социализации детей и подростков: метод. рекомендации / авт.сост. В.А. Глазков, О.Л. Миронова, Е.А. Шестакова, – Иркутск: Изд-во ГАУ ДПО ИРО, 2015. – 35 с.

Методические рекомендации включают в себя разделы: «Социализация обучающихся в образовательной организации», «Игровые технологии в современной педагогике», «Особенности организации длительных образовательных игр в образовательной организации как средство социализации», в которых определены особенности социализации обучающихся посредством включения в образовательную деятельность игровых технологий на примере длительных образовательных игр.

Разработанные авторами рекомендации могут быть использованы в работе классных руководителей общеобразовательных организаций, заместителей руководителей и методистов для реализации программы воспитания и социализации как компонента основной образовательной программы на ступенях общего образования.

УДК 371.671.12:371.302.4
ББК 74.6+74.202.4+88.5

© В.А. Глазков, 2015
© О.Л. Миронова, 2015
© Е.А. Шестакова, 2015
© ГАУ ДПО ИРО, 2015

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
СОЦИАЛИЗАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	7
Понятие социализации	7
Факторы социализации.....	8
Особенности социализации в условиях реализации основной образовательной программы	11
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ	14
Понятие игра с точки зрения психологии	14
Понятие игра с точки зрения дидактики.....	15
Понятие технология в образовании	16
Классификация педагогических технологий	18
Отличительные особенности игровой технологии	20
Классификация игр в педагогике	21
ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЛИТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ	23
Длительные образовательные игры в образовательном процессе.....	23
Структура длительных образовательных игр.....	25
Планируемые результаты реализации длительных образовательных игр.....	29
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	31
СПИСОК использованных источников	33

ВВЕДЕНИЕ

Требования, предъявляемые к современному образованию, представленные в основных документах, регламентирующих деятельность образовательной организации, таких как: Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», федеральный государственный образовательный стандарт и другие нормативно-правовые акты федерального, регионального и муниципального уровней направлены на достижение образовательных результатов, которые определены как:

Личностные результаты, включающие готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; сформированность основ гражданской идентичности.

Метапредметные результаты определены как освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Предметные результаты, включающие освоенный обучающимися в ходе изучения учебного предмета опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира.

Реализация основной образовательной программы направлена не только на приобретение знаний по предметным областям, но и получение опыта эффективного взаимодействия с окружающим миром, а, следовательно, на социализацию обучающихся в ходе достижения образовательных результатов.

Социализация характеризует процессы социального взаимодействия человека с другими людьми, с социальными общностями (в том числе с социальными организациями и общественными институтами) и предполагает приобретение обучающимися социального опыта, освоение основных социальных ролей, норм и правил общественного поведения.

Федеральный государственный образовательный стандарт, помимо требований к результатам, определяет требования к структуре и условиям освоения основной образовательной программы, в его основе лежит системно-деятельностный подход.

Для достижения образовательных результатов целесообразно использование образовательных технологий, ориентированных на взаимодействие педагога и обучающихся через реализацию определенной деятельности, направленной на развитие и достижение образовательных результатов, с включением образовательных задач в содержание этой деятельности.

Под образовательной технологией в данном случае можно определить проектирование учебного процесса, основанное на использовании совокупности

методов, приемов и форм организации обучения и учебной деятельности, повышающих эффективность обучения, применение которых имеет четко заданный результат.

Выбор той или иной педагогической технологии в обучении должен быть, основан на учёте психофизиологических особенностей школьников и использовании системно-деятельностного подхода к взаимодействию учителя и обучающихся.

Одной из педагогических технологий, направленных на достижение результатов образования, является игровая технология в образовательном процессе.

Основоположниками игровой технологии в образовании, ее теоретических и методологических основ в отечественной педагогике являются Л. С. Выготский, который определял понятие игры как пространство «внутренней социализации» ребенка, как средство усвоения социальных установок, и А. Н. Леонтьев, считавший, что игра - это свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» и др. Согласно утверждению А. С. Макаренко «...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь - это игра».

Еще в 30-е годы XX века П. П. Блонский говорил, что игра - только общее название для самых разнообразных деятельностей ребенка, а, следовательно, по его мнению, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие, ибо само понятие игры есть понятие взрослых, для ребенка же все серьезно. Д. Б. Эльконин, наоборот, рассматривал игру как совершенно своеобразную деятельность, а не как сборное понятие, объединяющее все виды детской деятельности.

Можно определить игру с позиции психологии: «**Игра** – это деятельность в условной ситуации, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта», и с позиции дидактики: «**Игра** – это форма образовательной деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации, и имеющая двухплановый характер: с одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, с другой – ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и регламентирующими обстоятельствами».

Таким образом, игровая технология может быть определена как организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Использование игровой технологии в образовательном процессе будет способствовать социализации обучающихся, а, следовательно, достижению образовательных результатов.

Как показывает практика, в образовательных организациях педагоги испытывают трудности при использовании игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности, направленных на развитие личности обучающегося, его социализацию, формирование гражданской идентичности, патриотизма, уважения к Отечеству, к прошлому и настоящему многонационального народа России. Развитие таких качеств личности, как готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов.

При реализации игровых технологий в образовании выявляются трудности в постановке цели игры, выборе приемов и методов и определении результатов. В связи с этим необходима актуализация знаний о социализации как психологическом явлении, методологических и дидактических основах игровой технологии в образовании, длительных образовательных играх, как инструменте социализации обучающихся при реализации основной образовательной программы.

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Понятие социализации

В структурно-функциональном направлении американской социологии (Т. Парсонс, Р. Мертон) социализация рассматривается как процессе полной интеграции личности в социальную систему, в ходе которого происходит ее приспособление.

В гуманистической психологии (Г. Олпорт, А. Маслоу, К. Роджерс) социализация определена как процесс самоактуализации и самореализации личностью своих творческих способностей и потенциальных возможностей, как процесс преодоления негативных влияний среды, замедляющих ее саморазвитие и самоутверждение.

Данные подходы не исключают друг друга и определяют двусторонний характер социализации.

В своих работах Л. С. Выготский определял социализацию как присвоение индивидом общественного опыта, всей культуры общества.

Н. Ф. Голованова характеризует процесс социализации как образование личности, который предполагает совместную со сверстниками и взрослыми выработку своего социального опыта, стиля жизни и ценностных ориентаций и не ограничивается усвоением готовых форм социальной жизни, способов адаптации к социуму и взаимодействия с ним.

Понятие социализации на современном этапе развития общества рассматривается как развитие человека на протяжении всей его жизни во взаимодействии с окружающей средой в процессе усвоения и воспроизводства социальных норм и культурных ценностей, а также саморазвития и самореализации в том обществе, к которому он принадлежит.

В целом процесс социализации можно рассматривать как усвоение человеком норм и правил, существующих в обществе, а также ценностей и типичных форм поведения, отвечающих интересам всего общества.

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» включает социализацию как один из компонентов воспитания. Закон определяет воспитание как деятельность, направленную на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающегося на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования определяет направленность программы воспитания и социализации, как структурного компонента основной образовательной программы, в том числе на:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности данного возраста, норм и правил общественного поведения;

- социальную самоидентификацию обучающихся посредством личностно-значимой и общественно приемлемой деятельности;

- формирование готовности обучающихся к социальному взаимодействию по вопросам улучшения экологического качества окружающей среды, устойчивого развития территории, экологического здоровьесберегающего просвещения населения, профилактики инфекционных заболеваний; убежденности в выборе здорового образа жизни и вреде употребления алкоголя и табакокурения.

На основании этого можно определить понятие социализации как процесс социальной самоидентификации и формирования готовности к социальному взаимодействию, не противоречащему нормам и правилам общественного поведения.

Примерная основная образовательная программа основного общего образования, одобренная решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15), характеризует социализацию как процессы социального взаимодействия человека с другими людьми, с социальными общностями (в том числе с социальными организациями и общественными институтами) и предполагает приобретение обучающимися социального опыта, освоение основных социальных ролей, норм и правил общественного поведения.

Факторы социализации

Факторы социализации можно определить, как более или менее активно влияющие на развитие человека и требующие от него определенного поведения и активности условия.

Исследователи выделяют четыре большие группы: мегафакторы, макрофакторы, мезофакторы, микрофакторы.

Мегафакторы – это условия, влияющие на всех людей Земли. К ним относятся: мир, космос, планета. Содержательная сторона такого сознания определяется общечеловеческими ценностями.

Макрофакторы – это условия, которые влияют на процесс социализации всех людей, живущих в определенных странах. К ним относятся: страна, государство, общество, этнос.

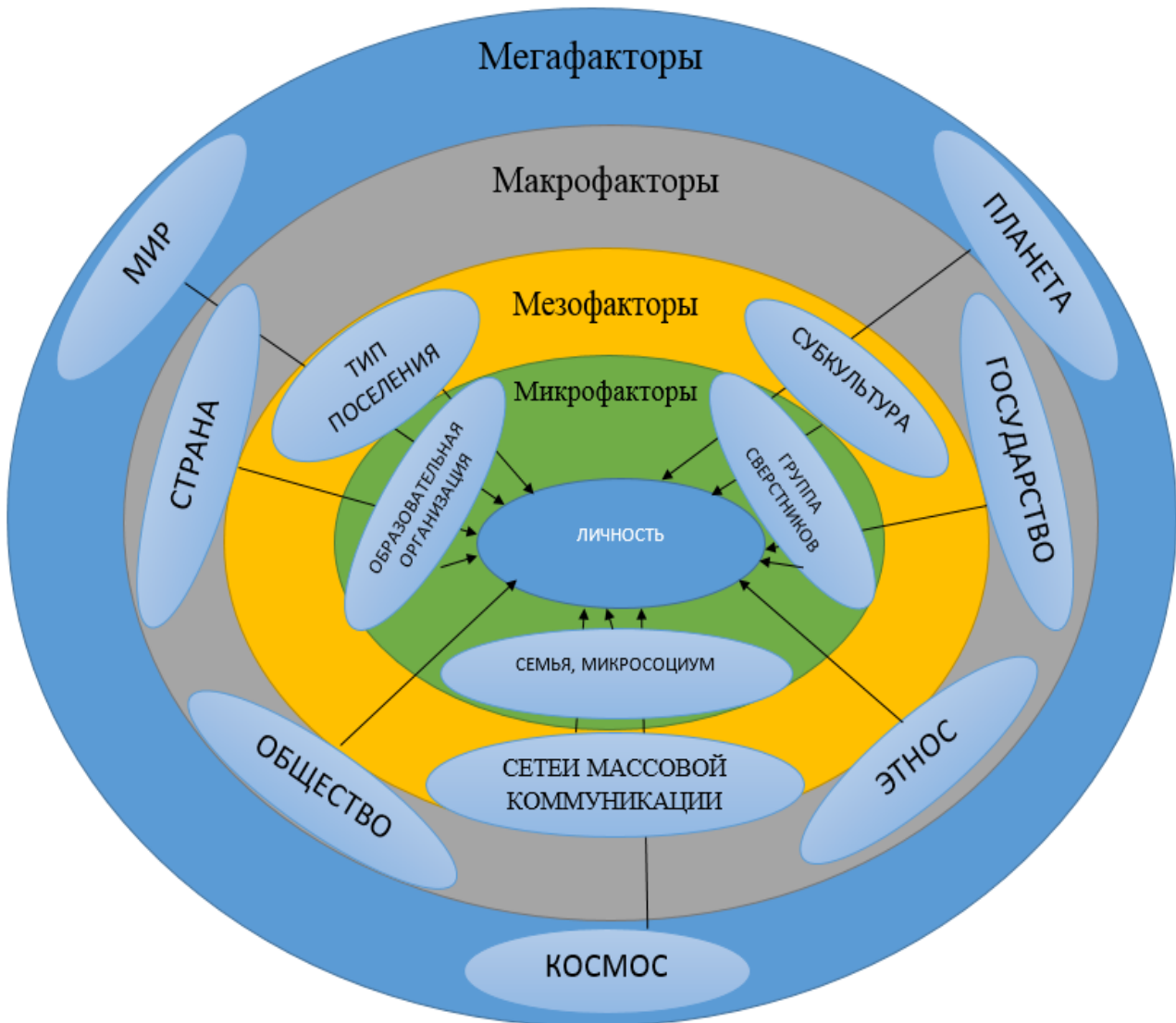
Мезофакторы – это условия социализации больших групп людей, выделяемых: по месту и типу поселения, в которых они живут (город, поселок, село); по принадлежности к аудитории тех или иных сетей массовой коммуникации; по принадлежности к тем или иным субкультурам.

Микрофакторы – это условия, которые непосредственно влияют на конкретных людей. К ним относятся: семья, соседство, микросоциум,

домашний очаг, группы сверстников, а также воспитательные, общественные, государственные, частные, религиозные организации.

Таким образом, факторы социализации можно представить в виде схемы.

Схема 1. Факторы социализации личности



Факторы социализации - это развивающая среда, которая должна быть спроектирована, хорошо организована и даже построена. Основным требованием к развивающей среде является создание атмосферы, в которой будут господствовать гуманные отношения, доверие, безопасность, возможность личностного роста.

Деятельность образовательной организации должна быть построена с учетом всех факторов социализации (мегафакторам, макрофакторам, мезофакторам, микрофакторам), причем макрофакторы, как особенности поведения в обществе и государстве, определяют результат социализации и описаны в Федеральном государственном образовательном стандарте как базовые национальные ценности российского общества: патриотизм, социальная

солидарность, гражданственность, семья, здоровье, труд и творчество, наука, традиционные религии России, искусство, природа, человечество.

Мезофакторы и микрофакторы должны отражать непосредственно особенности образовательной организации, такие, как уклад школьной жизни, особенности самоуправления и социального партнерства в школе, природно-географическими, социально-географическими, социально-экономическими, социально-демографическими, историческими, культурологическими особенностями расположения образовательной организации.

Процесс социализации в образовательной организации должен быть структурирован. Некоторые исследователи выделяют следующие компоненты структуры социализации:

1. Коммуникативный компонент. Изучение форм и способов общения, овладения речью, другими видами коммуникации и использование их в различных обстоятельствах деятельности и общения.

2. Познавательный компонент предполагает освоение определенного круга знаний об окружающей действительности. Реализуется в процессе обучения и воспитания, в общении, и проявляется, прежде всего, в самообразовательном аспекте, когда обучающийся получает информацию самостоятельно, чтобы расширить, увеличить свое представление о мире.

3. Поведенческий компонент – обширная и разнообразная область действий, которые усваивает ребенок: от навыков гигиены и быта до умений в различных видах трудовой деятельности. Кроме того, он предполагает освоение различных правил, норм, обычаев, табу, выработанных в процессе общественного развития, которые должны быть усвоены в ходе приобщения к культуре данного общества.

4. Ценностный компонент - умение интериоризировать различные социальные явления и их значение для людей, сделав ценностными лично для себя.

Процесс социализации по движущей силе может быть классифицирован как:

1) стихийная социализация – процесс развития и саморазвития человека во взаимодействии и под влиянием объективных обстоятельств жизни общества;

2) относительно направляемая социализация – когда государство предпринимает экономические, законодательные, организационные меры для решения своих задач, объективно влияющих на жизненный путь человека и его развитие;

3) относительно социально контролируемая социализация – планомерное создание обществом и государством правовых, организационных, материальных и духовных условий для развития человека;

4) сознательное самоизменение человека

Особенности социализации в условиях реализации основной образовательной программы

Реализация основной образовательной программы на всех ступенях общего образования направлена на достижение образовательных результатов. Социализация определена в федеральном государственном образовательном стандарте как развитие и воспитание компетентного гражданина России, принимающего судьбу Отечества, как свою личную, осознающего ответственность за настоящее и будущее своей страны, и укорененного в духовных и культурных традициях многонационального народа России.

Социализация обучающихся осуществляется через реализацию программ духовно-нравственного развития и воспитания на ступени начального общего образования, воспитания и социализации на ступенях основного общего и среднего общего образования, которые представлены в содержательном разделе основной образовательной программы и должны отражать:

1. Цели и задачи духовно-нравственного развития, описание ценностных ориентиров, лежащих в основе программы.

2. Содержание, виды деятельности и формы занятий с обучающимися по каждому из направлений духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся.

3. Этапы организации работы в системе социального воспитания в рамках образовательной организации.

4. Систему поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся (рейтинг, формирование портфолио, установление стипендий, спонсорство и т. п.).

5. Методику и инструментарий мониторинга духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся.

6. Планируемые результаты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, формирования экологической культуры, культуры здорового и безопасного образа жизни обучающихся.

Программа воспитания и социализации на уровне основного общего образования строится на основе базовых национальных ценностей российского общества, таких как патриотизм, социальная солидарность, гражданственность, семья, здоровье, труд и творчество, наука, традиционные религии России, искусство, природа, человечество. Может быть реализована через урочную и внеурочную виды деятельности при условии соблюдения СанПиН.

В соответствии с примерной основной образовательной программой, программа воспитания и социализации направлена на решение следующих задач:

- освоение обучающимися ценностно-нормативного и деятельностно-практического аспекта отношений человека с человеком, патриота с Родиной, гражданина с правовым государством и гражданским обществом, человека с природой, с искусством и т. д.;

- вовлечение обучающегося в процессы самопознания, самопонимания, содействие обучающимся в соотнесении представлений о собственных возможностях, интересах, ограничениях с запросами и требованиями окружающих людей, общества, государства, помощь в личностном самоопределении, проектировании индивидуальных образовательных траекторий и образа будущей профессиональной деятельности, поддержка деятельности обучающегося по саморазвитию;

- овладение обучающимися социальными, регулятивными и коммуникативными компетенциями, обеспечивающими им индивидуальную успешность в общении с окружающими, результативность в социальных практиках, процессе в сотрудничества со сверстниками, старшими и младшими.

Федеральный государственный образовательный стандарт предполагает достижение следующих результатов при реализации программы воспитания и социализации на ступени основного общего образования:

1. Интериоризация гуманистических, демократических и традиционных ценностей.

2. Способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.

3. Сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

4. Развитое моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личностного выбора.

5. Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.

6. Сформированность коммуникативной компетенции.

7. Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.

8. Сформированность ценности здорового и безопасного образа жизни; интериоризация правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах.

9. Развитость эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

10. Сформированность основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления.

Реализация программы воспитания и социализации, в соответствии с примерной основной образовательной программой основного общего образования, предусматривает использование «ситуаций-образцов» проявления уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, диалога и достижения взаимопонимания с другими людьми; информационное и коммуникативное обеспечение рефлексии обучающихся межличностных отношений, формирование у обучающихся позитивного опыта взаимодействия с окружающими, общения с представителями различных культур, достижения

взаимопонимания в процессе диалога и ведения переговоров. В процессе этой работы с обучающимися формируется отношение к России как Отечеству через широкое использование ресурсов внеурочной деятельности ОО (воспитательных мероприятий), где организаторами могут стать и классный руководитель, и педагоги школы. Общественная самоорганизация может осуществляться в школе через приобщение обучающихся к школьным традициям, участие в ученическом самоуправлении. Обучение школьников социальному взаимодействию и информирование обучающихся о способах решения задач социальной деятельности возможно осуществлять в рамках отдельных социальных проектов. Возможно использование потенциала изучения различных предметных областей для формирования отношения к учебно-познавательной деятельности, в сфере трудовых отношений и выбора будущей профессии, отношений к природе, эстетического сознания, формированию целостного мировоззрения.

В целом, реализация программы воспитания и социализации должна осуществляться непрерывно как в урочной, так и во внеурочной деятельности, это значит, что программа воспитания и социализации должна быть разработана с использованием таких педагогических технологий, которые направлены и на социализацию, и на решение дидактических задач.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ

Понятие игра с точки зрения психологии

В современной психологии игру можно определить, как активность индивида, направленную на условное моделирование некоей развернутой деятельности, а также воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий.

В словаре психологических терминов отмечается, что появление игры в процессе эволюции животного мира обусловлено усложнением видовой жизнедеятельности и необходимостью усвоения опыта видового сообщества молодыми животными. Впервые немецкий ученый К. Гросс отметил, что игра и животных, и детей имеет упражняющую функцию, то есть игра характерна именно для тех животных, у коих поведение не сводится лишь к автоматической реализации инстинктивных актов и коим требуется вариативное приспособление к изменчивым условиям существования. Игра в этом случае служит для предварительного приспособления инстинктов к условиям будущей жизни. В той же степени и детская игра, возникающая в ходе исторического развития общества, заключается в воспроизведении детьми действий и взаимоотношений взрослых.

Исследования в области возрастной психологии определяют игру как ведущую форму деятельности в дошкольном возрасте; именно в связи с ее развитием и совершаются самые важные изменения в психике ребенка, когда происходит подготовка к переходу на новую ступень развития.

В игре, как особом виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение коим обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Игры изучаются в психологии, этнографии и истории культуры, в теории управления, педагогике и других науках.

Отличительной особенностью развертывания игры является быстро меняющиеся ситуации, в коих оказывается объект после действий с ним, и столь же быстрое приспособление действий к новой ситуации.

В структуру игры входят:

- 1) роли, взятые на себя играющими;
- 2) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 3) игровое употребление предметов — замещение реальных предметов игровыми, условными;
- 4) реальные отношения между играющими.

В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка, его социализация. Характерная особенность игры — ее двупланность:

- 1) играющий выполняет реальную деятельность, осуществление коей требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач;

2) ряд моментов этой деятельности носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами.

Двупланность обуславливает развивающий эффект игры. Игровые ситуации помогают ребенку организовать свои деструктивные импульсы в те виды деятельности, конечная цель которых носит конструктивный характер (Емельянов Ю. Н. Социально-психологическое проектирование в педагогике. – 1988, № 1, стр. 30-31). Таким образом, игра – модель социального взаимодействия и средство усвоения социальных установок, приводящее к становлению социализированной личности.

Понятие игра с точки зрения дидактики

С точки зрения дидактики, игра является таким вариантом педагогического общения, в ходе которого цели обучения достигаются при помощи и посредством решения игровых задач. Игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, поэтому в современной педагогике игрой как педагогическим методом традиционно пользуются в дошкольных образовательных учреждениях. На уровне дошкольного образования дидактические игры реализуют собственно процесс игрового обучения через игру. Изучая правила игры, ребенок познает окружающий мир, основы взаимоотношений между членами коллектива, учится самоконтролю, приобретает навыки планирования поведения.

При обучении детей младшего школьного возраста дидактические игры все в большей степени становятся формами для передачи вполне определенных знаний и навыков. Особое значение в этих занятиях имеют игровые моменты уроков, связанные с упражнениями, закреплением пройденного материала, со снятием напряжения и переутомления детей.

Организация имитационной, деловой игры в образовательном процессе может определить тот или иной оптимальный путь решения задачи, что определяет дидактическую основу игры. При изучении точных наук такого рода игры могут быть связаны практически с решением любого типа задач, связанных с измерением. Например, в теме по определению площади многоугольников можно использовать игры типа «проектировщик интерьера» или «строитель загородного дома», при изучении основ тригонометрии — игры типа определения расстояния до звезд или до подводной лодки противника. Особое распространение приобрело применение деловых игр для практики профессионального, производственного обучения, в системах переквалификации и повышения квалификации специалистов.

Цели дидактических игр при обучении в средней школе, как правило, связаны с активным применением полученных знаний, например, в соревнованиях по написанию изложений по гуманитарным наукам, при решении кроссвордов, «путешествиях» по географической карте. Перспективным является использование дидактических игр в условиях активного изучения

иностранного языка, когда при использовании методов «погружения» в языковую среду учащиеся получают различные ролевые функции. Совмещение принципов соревновательности, социального сотрудничества и взаимодействия, заинтересованности, как в процессе, так и в результатах делает возможным существенный прогресс в темпах и успехах учащихся. Причем этот успех настолько велик и общепризнан, что принцип ролевых функций при «погружении» может считаться визитной карточкой современных дидактических игр.

Понятие технология в образовании

Говоря о технологическом подходе в образовании и термине "технология" относящимся к социальным процессам, в том числе к образованию, важно определить особенности педагогической технологии.

Педагогическая технология (от др.-греч. τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

Образовательная технология (технология в сфере образования) – представляется как совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения желаемого результата в любой области образования. Следовательно можно сделать вывод, что понятие "образовательная технология" представляется несколько более широким, чем "педагогическая технология" (для педагогических процессов), ибо образование включает, кроме педагогических, еще и разнообразные социальные, социально-политические, управленческие, культурологические, психолого-педагогические, медико-педагогические, экономические и другие смежные аспекты. С другой стороны, понятие "педагогическая технология" относится (что очевидно) ко всем разделам педагогики.

В зарубежной литературе имеются следующие близкие термины:

- technology in education - технологии в образовании,
- technology of education - технологии образования,
- educational technology - педагогические технологии.

М. Кларк считает, что смысл педагогической технологии заключается в применении в сфере образования изобретений, промышленных изделий и процессов, которые являются частью технологии нашего времени.

Ф. Персиваль и Г. Эллингтон указывают на то, что термин «технология в образовании» включает любые возможные средства представления информации. Это оборудование, применяемое в образовании, такое как телевидение, различные средства проекции изображений и т.д. Другими словами технология в образовании – это аудиовизуальные средства.

Современный словарь терминов ЮНЕСКО предлагает два смысловых уровня данного понятия:

1. Педагогическая технология означает использование в педагогических целях средств, порожденных революцией в области коммуникаций, таких как аудиовизуальные средства, телевидение, компьютеры и другие.

2. Педагогические технологии — это систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов, и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования.

Отечественные исследователи придерживаются следующих подходов к определению педагогических технологий:

С. В. Кульневич считает необходимым соотнести понятие педагогическая технология с такими педагогическими категориями, как теория воспитания, методика воспитательной работы и педагогическое мастерство. Теория, по мнению данного автора, более общая и содержит систему обоснований. Технология же более алгоритмична и точна. Она содержит аппараты диагностирования и корректировки. Мастерство более субъективно и интуитивно. Технология более объективна и точна. Говоря о воспитании, С. В. Кульневич характеризует его как ненадежный и неточный процесс. Изменить эти его характеристики в положительную сторону можно только в условиях его научной организации, элементом которой является технология.

В. П. Беспалько считает, что «...педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса». Это определение ориентировано на использование педагогической технологии только в процессе обучения, что приводит к резкому сужению этого понятия, как педагогической дефиниции и возможностей использования его в практической педагогической деятельности.

В. М. Монахов: педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащегося и учителя.

М. В. Кларин рассматривает педагогическую технологию как системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей. Такое определение более ёмко, так как речь здесь уже об общих педагогических целях.

Г. Ю. Ксензова и Е. А. Леванова трактуют педагогическую технологию в широком смысле, как процесс, ориентированный на решение и обучающих, и воспитательных, задач. При этом она приобретает множество аспектов.

Г. Ю. Ксензова. Педагогическая технология – это такое построение деятельности педагога, в котором все входящие в него действия представлены в определенной целостности и последовательности, а выполнение предполагает

достижение необходимого результата и имеет вероятностный прогнозируемый характер.

Е. А. Леванова. Педагогическая технология – это упорядоченная и задачно структурированная совокупность действий, операций и процедур, обеспечивающих диагностируемый и гарантированный результат в изменяющихся условиях.

Так, педагогическая технология может функционировать в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения и воспитания (**научный аспект**), в качестве системы способов, принципов и регуляторов, применяемых в обучении и воспитании (**процессуально-описательный аспект**) и в качестве реального процесса обучения и воспитания (**процессуально-действенный аспект**). Что в наиболее общем виде и отражает **технологический процесс** к обучению.

Классификация педагогических технологий

В целом все существующие педагогические технологии имеют сходство, но отличаются по различным параметрам, на основании которых может быть построена классификация. Например, их можно классифицировать **по уровню применения технологии** (*общепедагогические* (характеризуются целостностью педагогического процесса в регионе, учебном заведении, на определенной ступени обучения), *частнопредметные* (совокупность средств и методов для реализации определенного содержания обучения и воспитания в рамках предмета, например, иностранного языка), *локальные или модульные* (используются в отдельных частях учебно-воспитательного процесса)); **по организационным формам** (*классно-урочные, альтернативные, академические, клубные, индивидуальные, групповые, КСО, дифференцированного обучения*); **по типу управления познавательной деятельностью** (*традиционные* (классическое лекционное, с использованием ТСО, обучение по книге), *дифференцированное* (система малых групп, система «репетитор»), *программированное* (компьютерное, программное, система «консультант»)); **по ориентации на личностные структуры** (*информационные, операционные, технологии саморазвития, эвристические, прикладные* и другие (обеспечивают формирование действенно-практической сферы личности)).

Одна из наиболее известных классификаций педагогических технологий разработана Г. К. Селевко, который рассматривает педагогическую технологию и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения, обобщая различные классификационные подходы. Он дает следующую классификацию педагогических технологий:

- *По уровню применения:* общепедагогические, частнометодические (предметные) и локальные (модульные) технологии.

- *По философской основе*: материалистические и идеалистические, диалектические и метафизические, научные (сциентистские) и религиозные, гуманистические и антигуманные, антропософские и теософские, прагматические и экзистенциалистские, свободного воспитания и принуждения и другие технологии.

- *По ведущему фактору психического развития*: биогенные, социогенные, психогенные и идеалистские технологии.

- *По научной концепции усвоения опыта*: ассоциативно-рефлекторные, бихевиористские, гештальттехнологии, интериоризаторские, развивающие, суггестивные, нейролингвистические технологии.

- *По ориентации на личностные структуры*: информационные (формирование знаний, умений, навыков), операционные (формирование способов умственных действий), эмоционально-художественные и эмоционально-нравственные (формирование сферы эстетических и нравственных отношений), технологии саморазвития (формирование самоуправляющихся механизмов личности), эвристические (развитие творческих способностей), прикладные (формирование действенно-практической сферы) технологии.

- *По характеру содержания и структуры*: обучающие и воспитывающие, светские и религиозные, общеобразовательные и профессионально-ориентированные, гуманитарные и технократические, различные отраслевые, частнопредметные, а также монотехнологии, комплексные (политехнологии) и проникающие технологии.

- *По организационным формам*: классно-урочные и альтернативные, академические и клубные, индивидуальные и групповые, коллективные способы обучения, дифференцированное обучение.

- *По типу организации и управления познавательной деятельностью* (по В. П. Беспалько): классическое лекционное обучение (управление - разомкнутое, рассеянное, ручное); обучение с помощью аудиовизуальных технических средств (разомкнутое, рассеянное, автоматизированное); система «консультант» (разомкнутое, направленное, ручное); обучение с помощью учебной книги (разомкнутое, направленное, автоматизированное); самостоятельная работа, система «малых групп» (цикличное, рассеянное, ручное); групповые, дифференцированные способы обучения, компьютерное обучение (цикличное, рассеянное, автоматизированное), система «репетитор» (цикличное, направленное, ручное); индивидуальное обучение, «программное обучение» (цикличное, направленное, автоматизированное, для которого имеется заранее составленная программа). Различают также комбинации этих «монодидактических» систем: традиционная классическая классно-урочная система Я. Л. Коменского (лекционный способ + самостоятельная работа с книгой); современное традиционное обучение (классическая система + технические средства); групповые и дифференцированные способы обучения (система малых групп + репетитор); программное обучение (программное управление с частичным использованием всех остальных видов).

- *По подходу к ребенку*: авторитарные, дидактоцентрические, личностно-ориентированные (антропоцентрические), гуманно-личностные, технологии сотрудничества, свободного воспитания, эзотерические технологии.

- *По преобладающему (доминирующему) методу*: догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, программированного обучения, проблемного обучения, развивающего обучения, саморазвивающего обучения, диалогические, коммуникативные, игровые, творческие информационные (компьютерные) и другие технологии.

- *По категории обучающихся*: массовая (традиционная школьная технология, рассчитанная на усредненного ученика, технологии продвинутого уровня (углубленного изучения предметов, гимназического, лицейского, специального образования и другие), технологии компенсирующего обучения (педагогической коррекции, поддержки, выравнивания и т.п.), викариологические технологии (сурдо-, орто-, тифло-, олигофренопедагогика), технологии работы с отклоняющимися (трудными и одаренными) детьми в рамках массовой школы.

- *По направлению модернизации существующей традиционной системы*: на основе гуманизации и демократизации педагогических отношений, на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся, на основе эффективности организации и управления процессом обучения, на основе методического усовершенствования и дидактического реконструирования учебного материала, природосообразные, альтернативные, целостные технологии авторских школ.

Отличительные особенности игровой технологии

Одним из основных принципов в дидактике является принцип активности ребенка в процессе обучения, что подразумевает высокий уровень мотивации, осознанную потребность в усвоении знаний и умений, результативность и соответствие социальным нормам, такая активность является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Игра является одним из основных видов деятельности человека наряду с трудом и учением. Как было описано ранее, игра является специфическим видом деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
- Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

- Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Использование игровой технологии в условиях общеобразовательной организации возможно в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета, урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля), элемента более обширной технологии, технологии внеклассной работы (например, игры «Зарница», КТД и пр.).

В целом, игровые педагогические технологии включают большое количество методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В свою очередь, любая педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Результаты использования в образовательном процессе дидактических игр во многом зависят от частоты и систематичности их использования, сочетания с обычными дидактическими упражнениями и четкой постановки цели игры.

Игровая технология должна быть объединена общим содержанием, сюжетом, персонажем, а также выступать как целостная часть учебного процесса.

Классификация игр в педагогике

В современной педагогике возможно использование игр, которые могут быть дифференцированы по различным критериям, например, по виду деятельности, по характеру педагогического процесса и т.д.

Существует следующая классификация педагогических игр:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

- По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.

- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

А также дидактических игр, которые от игр вообще отличаются наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Структура дидактической игры может быть определена следующими компонентами: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения - совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях.

2. Игры-путешествия - способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования - включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

В условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта и основной образовательной программы общеобразовательной организации (всех ее компонентов), актуализируется использование игр для достижения основных результатов освоения основной образовательной программы.

Для достижения максимального результата целесообразно организовать игру в течение длительного времени, так как результаты использования в образовательном процессе дидактических игр во многом зависят от частоты и систематичности их использования, а также реализовывать ее как в урочной, так и во внеурочной деятельности.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЛИТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ

Длительные образовательные игры в образовательном процессе

Длительная образовательная игра как педагогический метод организации воспитательного процесса, используемый при реализации программы воспитания и социализации в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта описан в работах профессора, доктора педагогических наук Вагнер И. В. В ее методических рекомендациях «Длительная игра как форма реализации программы воспитания» описано как в соответствии с ФГОС в образовательной организации может быть организована совместная деятельность детей и взрослых.

В соответствии с ФГОС ООО одним из приоритетных направлений деятельности является формирование уклада школьной жизни, обеспечивающего создание социальной среды развития обучающихся, включающего урочную, внеурочную и общественно-значимую деятельность, систему воспитательных мероприятий, культурных и социальных практик, основанных на системе социокультурных и духовно-нравственных ценностей и принятых в обществе правилах и нормах поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, российского общества, учитывающего историко-культурную и этническую специфику региона, потребности обучающихся и их родителей (законных представителей).

Длительная игра – это и есть совместная деятельность, включающая все направления воспитания, обеспечивающая создание социальной среды развития обучающихся, позволяющая обеспечить ее привлекательность и доступность для детей, системность, преемственность. Это пространство личностного роста, поскольку содержание игры от этапа к этапу усложняется, она позволяет детям приобрести новые знания и умения, новый личный социокультурный опыт, позволяет ребенку реализовать себя в разных ролях и в разных видах деятельности.

Длительная игра устроена так, что она мотивирует детей к самореализации в творческой деятельности, к развитию, личностному росту – в ней есть система ступеней личностного роста.

Длительная игра – пространство самоопределения детей: она предоставляет ребенку богатые возможности выбора, ситуации, в которых ребенок может самостоятельно принимать решения.

Исходя из этого, можно говорить о длительной образовательной игре как об эффективном инструменте формирования уклада школьной жизни и вовлечения обучающихся в социальное взаимодействие со всеми участниками образовательного процесса и реализацию системно-деятельностного подхода.

Особенностью длительной образовательной игры является продолжительность её реализации (четверть, год, ступень образования). В

рамках игры происходит развитие обучающихся, длительная образовательная игра может быть реализована как в урочной, так и во внеурочной деятельности.

В длительной образовательной игре должна быть определена дидактическая и (или) воспитательная цель, которая ставится перед учащимися в форме игровой задачи. Деятельность участников длительной образовательной игры подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве ее средства, в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, который и переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического и воспитательного задания связывается с игровым результатом. Длительные образовательные игры, как и любая игровая деятельность в человеческой деятельности выполняют такие функции:

- развлекательную;
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

При реализации длительной образовательной игры ее сюжет может быть построен на присвоении обучающимся ролей в соответствии с сюжетом игры, а также на реализации этих ролей. В контекст общей игры могут быть включены различные сюжеты, такие как путешествие, игры, прообразом которых являются страна-город-царство и другие общности. Они удобны тем, что допускают большую вариативность, то есть сюжет можно развивать с учетом интересов всех субъектов образования, особенностей социокультурного окружения образовательного учреждения, школьных традиций и других факторов.

В современных образовательных организациях длительные образовательные игры являются инструментом социализации обучающихся при реализации программы воспитания и социализации, а также достижения метапредметных и личностных результатов. Сюжет, продолжительность и особенности игры разрабатывается в соответствии со спецификой образовательной организации.

Для достижения максимального результата и эффекта игры необходимо учитывать следующие рекомендации:

- создание игровой ситуации способствует погружению в игровую среду, а ведь она одновременно является и образовательной средой;

- безоценочная деятельность участников игры, так как оценка результатов не освободит участников от стереотипов, а значит, и не будет способствовать раскрепощению детей и их творческой активности;

- учитель в ходе игры не может выполнять привычную для себя роль. Он должен быть фасилитатором – человеком, обеспечивающим успешную групповую коммуникацию. Его задача – способствовать комфортной атмосфере, сплочению группы и плодотворной работе;

- если игра не будет интересна учащимся, то ее проведение превратится в пустую формальность;

- образовательные игры должны иметь развивающий характер: на первом этапе в команде детей должен быть учитель-наставник, который поможет участникам взаимодействовать. Его задача – сформировать команду, работающую сообща. Соревновательный момент вводится с осторожностью. Когда участники научатся работать сообща, стоит вводить соревнование, а также внедрять новые способы деятельности, например, проекты, большее число заданий практического характера. На следующем этапе возможно уже самостоятельное прохождение маршрута участниками игры.

Структура длительных образовательных игр

Структура длительных образовательных игр соответствует структуре любой педагогической игры и включает в себя следующие компоненты:

- 1) роли, взятые на себя играющими;
- 2) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 3) игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, условными;
- 4) реальные отношения между играющими.

Этапы реализации длительных образовательных игр могут быть определены как:

1. постановка образовательной цели (чаще всего – межпредметная интеграция с целью актуализации приобретённых знаний);
2. определение состава участников игры (включая организаторов) и определение принципов деления их на команды;
3. разработка сюжета или легенды игры и возможные форматы игровых действий – реконструкция (может включать пионеринг, физические и информационные технологии), стратегическая игра, путешествие, квест, комбинированные игровые форматы;
4. разработка правил игры;
5. разработка плана и этапов ДОИ и сценариев значимых событий, определение места игры, обеспечение реквизитом, меры безопасности и др.;

6. реализация и документирование этапов игры, включая значимые события;
7. осуществление рефлексии игроков и организаторов;
8. составление отчётных материалов;

Все эти компоненты реализуются в контексте какого-то сюжета. Сюжет должен быть определен из особенностей и контингента образовательной организации, а также цели игры. Одним из значимых условий успешности игры является участие всех педагогов образовательной организации в её проектировании (определение сюжета, периода, в каких классах будет реализовываться). Также необходимо определиться с имеющимися и необходимыми ресурсами для реализации выбираемого сюжета игры. Обсуждение сюжета игры всеми участниками образовательного процесса, учет особенностей и интересов обучающихся является релевантным условием успешности длительной игры и достижением поставленных результатов.

Важно определить формы и методы в игре, направленные на формирование пространства самоопределения, предоставление возможности выбора видов, тематики, содержания, форм и средств деятельности – в рамках направлений игры, полученных заданий. Особое внимание должно быть направлено на формирование мотивации всех участников длительной образовательной игры (педагогов, обучающихся, родителей) которая станет основой для сотворчества, сотрудничества, позитивного общения, диалога всех субъектов образовательного процесса, создавая условия для личностного роста и успеха каждого.

Некоторые сюжеты длительных образовательных игр представлены в методическом пособии И. В. Вагнер для педагогов начальной школы «Длительная игра как форма реализации программы воспитания»/

Также в общий сюжет длительной игры могут быть включены другие игры и сюжеты, подходящие по контексту и служащие достижению цели длительной образовательной игры или направленные на достижение образовательного результата. Например, в рамках любой длительной игры может быть проведен праздник на развитие толерантности по следующему сценарию:

Цель праздника:

Формирование у обучающихся на ступени начального общего образования чувства толерантности, интереса и уважения к другим национальным культурам. Воспитание чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей, живущих на Земле, в России, в округе.

Задачи:

Обобщение и расширение знаний детей о красоте и разнообразии музыки и игр различных народов.

Формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.

Воспитывать у детей сознание «человека мира», чувство патриотизма и сопричастности ко всему, что происходит на Земле, России, округе.

Формировать социальные способы поведения в различных ситуациях, опыт доброжелательного отношения друг к другу.

Ход праздника

Ведущая:

Земля дорогая, земля золотая!
 Нет, лучше сказать ей: «Родная»!
 «Земля наша милая, добрая мать»,
 Так ласковой будет, вернее сказать.
 Ведь все, что мы любим, все создано ею!
 И горы, и реки, и лес, и цветы,
 И осень, и лето, и дождик, и мы!

Ведущий:

Сегодня праздник – «Фестиваль игры»!
 Народов дружба крепни год от года!
 Навеки сгиньте признаки войны,
 Пусть будет мир, и счастье, и свобода!

Ведущая: В ноябре все народы мира отмечают праздник – День толерантности, и поэтому он называется международный. Вы знаете, что такое толерантность? Толерантность – это уважение друг к другу, к другим национальностям, разным мнениям. Это дружелюбное принятие всех культур. Скажите, а что больше всего любят дети? Конечно же, играть!

Ведущий: Игра, пожалуй, любимое занятие многих, причем как детей, так и взрослых! Игры бывают самые разнообразные – развлекательные, обучающие, спортивные и, конечно же - народные. Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представление о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

С помощью игр мы можем познакомиться с особенностями жизни народов других республик, потому что они сохраняют свой народный колорит и неповторимый игровой фольклор. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения часто сопровождаются потешками, считалками, жеребьевками.

3А: Россию населяют разные народы. Наше государство многонациональное. А какие вы знаете национальности? Русские дети играют в много интересных игр, и сейчас мы с вами поиграем в русскую народную игру.

Ведущая: Ребята, а как вы думаете, как выглядят жители Азии? Какого цвета у них волосы, кожа, какие глаза, рост? К нам спешат новые гости!

3Б: Вам интересно, в какие игры играют дети в других странах? Начнем, для примера, с Китая...

3В: Беларусь!

4А: Предлагаем Вам перенестись в Рио-де-Жанейро. Сумасшедшая энергетика, которую несет с собой латинская культура, и которую так легко воспринимают люди всех стран и народов, лучше всего отражается на главном Бразильском событии - Карнавале.

4Б: А как же выглядят жители Африки? Какого цвета волосы и кожа? Какого цвета глаза? А вот и новый гость!

- Африканские дети – самые весёлые! Нет?

- Это вы самые весёлые? Сейчас проверим, поиграем в игру.

Помните, все мы дети одной земли, и нужно научиться поддерживать и дорожить близкими людьми. Каждый человек должен помнить о ценности мира и существовании и делать все возможное для того, чтобы сохранить эти богатства.

Толерантность. Что это такое?

Если спросит кто-нибудь меня,

Я отвечу: "Это все земное.

То, на чем стоит Планета вся".

Толерантность - это люди света,

Разных наций, веры и судьбы

Открывают что-то, где-то,

Радуются вместе. Нет нужды

Опасаться, что тебя обидят

Люди цвета крови не твоей.

Опасаться, что тебя унижат

Люди на родной Земле твоей.

Ведь Планета наша дорогая

Любит всех нас: белых и цветных!

Будем жить, друг друга уважая!

Толерантность - слово для живых!

Этапы реализации длительных образовательных игр могут быть определены как:

1. Постановка образовательной цели (чаще всего – межпредметная интеграция с целью актуализации приобретённых знаний).

2. Определение состава участников игры (включая организаторов) и определение принципов деления их на команды.

3. Разработка сюжета или легенды игры и возможные форматы игровых действий – реконструкция (может включать пионеринг, физические и информационные технологии), стратегическая игра, путешествие, квест, комбинированные игровые форматы.

4. Разработка правил игры.
5. Разработка плана и этапов ДОИ и сценариев значимых событий, определение места игры, обеспечение реквизитом, меры безопасности и др.
6. Реализация и документирование этапов игры, включая значимые событие.
7. Осуществление рефлексии игроков и организаторов.
8. Составление отчётных материалов.

Планируемые результаты реализации длительных образовательных игр

Реализация длительной образовательной игры, как и любая деятельность образовательной организации, направлена на достижение образовательных результатов в соответствии с ФГОС (метапредметных, предметных и личностных).

Специфика игровой технологии в педагогике, в том числе длительной образовательной игры, определяет стандартные результаты, которые будут достигнуты в ходе её реализации. К ним можно отнести познание окружающего мира и основ взаимоотношений между членами коллектива, формирование и развитие самоконтроля, приобретение навыков планирования поведения и формирование социальной компетенции обучающихся, формирование социальной самоидентификации и профессиональная ориентация и т.д. Исходя из цели игры (воспитательной или дидактической), также могут быть достигнуты специфические результаты, такие, как знание в определенной предметной области, решение конкретной задачи и т.д. Например, жители Страны Читалии создадут экспедицию для изучения особенностей флоры и фауны Баренцева моря, чтобы затем вернуться в свою страну и представить творческую презентацию по итогам своего путешествия. Таким образом, сюжет игры предполагает получение знаний о флоре и фауне Баренцева моря, как специфический результат, как процесс формирования творческой активности и основ проектной деятельности, как умение работать с источниками информации, и как основные результаты, достигаемые в процессе педагогической игры.

В современном образовании выделяют *личностные результаты*, определяемые как готовность и способность обучающихся к саморазвитию, как сформированность мотивации к обучению и познанию, как ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; как сформированность основ гражданской идентичности; а также *метапредметные результаты*, определяемые как освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющие основу умения учиться, и *межпредметные понятия*.

Предметные результаты трактуются как включающие освоенный обучающимися в ходе изучения учебного предмета опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его

преобразованию и применению, а также как систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира.

Длительная образовательная игра наиболее оптимальна для достижения образовательных результатов, так как построена на совместной деятельности педагога и обучающихся. Базируется на принципах системно-деятельностного подхода и развивающего обучения, которые являются методологической основой федерального образовательного стандарта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, можно сделать вывод о том, что социализация в условиях современного образования определяется как усвоение человеком норм и правил, существующих в обществе, а также ценностей и типичных форм поведения, отвечающих интересам всего общества. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" включает социализацию как один из компонентов воспитания. Деятельность образовательной организации в условиях современного общества должна быть направлена на социализацию обучающихся как значимый образовательный результат. При организации деятельности, направленной на социализацию обучающихся, необходим учет факторов социализации. Выделяют четыре основные группы факторов социализации личности:

Мегафакторы – это условия, влияющие на всех людей Земли. К ним относятся: мир, космос, планета. Содержательная сторона такого сознания определяется общечеловеческими ценностями.

Макрофакторы – это условия, которые влияют на процесс социализации всех людей, живущих в определенных странах. К ним относятся: страна, государство, общество, этнос.

Мезофакторы – это условия социализации больших групп людей, выделяемых: по месту и типу поселения, в которых они живут (город, поселок, село); по принадлежности к аудитории тех или иных сетей массовой коммуникации; по принадлежности к тем или иным субкультурам.

Микрофакторы – это условия, которые непосредственно влияют на конкретных людей. К ним относятся: семья, соседство, микросоциум, домашний очаг, группы сверстников, воспитательные, общественные, государственные, частные, религиозные организации.

Учет данных факторов необходим для успешной социализации обучающихся в условиях образовательной организации.

Целесообразно использование игровых технологий в образовательной деятельности. Игра может быть использована и определена с позиции психологии, как деятельность в условной ситуации, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. С позиции дидактики - как форма образовательной деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации и имеющая двуплановый характер: с одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, с другой – ряд моментов этой деятельности носят условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и регламентирующими обстоятельствами. Для достижения результата необходима системная и пролонгированная деятельность, поэтому в образовательном процессе игровую деятельность целесообразно рассматривать как образовательную технологию, сущность которой можно определить как совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения желаемого результата в любой области образования.

В соответствии с ФГОС одним из результатов образования, направленного на социализацию и самоидентификацию обучающегося как гражданина России, уважающего и бережно относящегося к своей малой родине, является формирование школьного уклада. Одним из способов его формирования является длительная образовательная игра.

Длительную игру можно представить как пространство самоопределения детей: она предоставляет ребенку богатые возможности выбора, ситуаций, в которых ребенок может самостоятельно принимать решения.

Структурно длительная игра может состоять из следующих компонентов:

- 1) роли, взятые на себя играющими;
- 2) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 3) игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, условными;
- 4) реальные отношения между играющими.

При реализации длительной образовательной игры в образовательном пространстве школы происходит повышение качества образовательных результатов на всех ступенях образования.

СПИСОК используемых источников

1. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: федер. закон: [принят Гос. Думой 29 декабря 2012 г.: одобр. Советом Федерации 26 декабря 2012 г [Электронный ресурс] // Справочно-правовая система «Гарант». – Режим доступа: <http://internet.garant.ru/>
2. Российская Федерация. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. [Электронный ресурс] // Справочно-правовая система «Гарант». – Режим доступа: <http://internet.garant.ru/>
3. Российская Федерация. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. [Электронный ресурс] // Справочно-правовая система «Гарант». – Режим доступа: <http://internet.garant.ru/>
4. Вагнер, И.В. Длительная игра /И.В. Вагнер. – М.: «Русское слово», 2014. - 152 с.
5. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка /Л.С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - №6. – С. 62-77
6. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
7. Жарикбаев, К.Б. Антология педагогической мысли Казахстана / К.Б. Жарикбаев, С.К. Калиев – Алматы.: Рауан, 1996. – 261 с.
8. Кларин, М. В. Обучение как игра /М. В. Кларин // Школьные технологии. – 2004. - № 5. – С. 45 – 58
9. Концепция 12 – летнего среднего общего образования в Республике Казахстан // 12-летнее образование. - 2007.- №11.- С. 10-17.
10. Кукушин, В.С. Современные педагогические технологии. Начальная школа: Пособие для учителя / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д : Феникс, 2004. – 374 с.
11. Лепешев, Д.В. Играйте вместе с нами / Д.В. Лепешев, И.И. Фришман – Щучье: Б.и., 2005. – 94 с.
12. Назарова, Т.С. Педагогические технологии: новый этап эволюции /Т.С. Назарова // Педагогика. – 2011. - № 3. – С. 20-27
13. Паранчер, Н.Н. Моделирование авторской педагогической технологии - путь к творческому развитию педагога /Н.Н. Паранчер // Школьные технологии. – 2008. - № 3. – С. 76-85
14. Петричук, И.И. Еще раз об игре /И.И. Петричук // Педагогика. – 2007. - № 7. – С. 57-59
15. Подласый, И.П. Где помогут технологии? / И.П. Подласый // Школьные технологии. – 2011. - № 3. – С. 34-36
16. Рахимжанова, М.К. Игра в педагогическом процессе /М.К. Рахимжанова, А.Д. Мукашева // 12-летнее образование. – 2008. - № 2. – С. 75-77
17. Самоукина, Н.В. Игры, в которые играют / Н.В. Самоукина. – Дубна: ФЕНИКС, – 2002. – 128 с.

18. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
19. Селевко, Г.К. Социально-воспитательные технологии: учеб. пособие / Г.К. Селевко, А.Г. Селевко – М.: Народное образование, 2002. – 224 с.
20. Щуркова, Н.Е. Практикум по педагогической технологии / Н.Е. Щуркова. - М.: Педагогическое общество России, 2001. - 250 с.
21. Педагогический риск – проблема методологии социальной педагогики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://paidagogos.com/?p=6104#i&hcq=scgR5xp>
22. Психологический словарь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.psychologist.ru/dictionary_of_terms/index.htm?id=708
23. Словарь психологических терминов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.belogurova.ru/glossary?letter=8&word=402>

**Организация длительных образовательных игр
как инструмент успешной социализации детей и подростков**

Методические рекомендации

Авторы-составители:

Владимир Александрович Глазков
Оксана Львовна Миронова
Евгения Александровна Шестакова

Подписано в печать 07.12.2015

Формат бумаги 60×84 1/16

Объем 2,18 усл. печ. л.

Заказ 15-531. Тираж 3 экз.

Отпечатано в оперативной типографии ГАУ ДПО ИРО
664023, г. Иркутск, ул. Лыткина, 75«а»
тел./факс:(3952)537787