

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТУЛЬСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

на тему:

**«Игровые технологии как средство развития познавательной
активности на уроке психологии»**

Тула 2021

Методические рекомендации, составлены в соответствии с программой «Психология» по специальности среднего профессионального образования (далее СПО)
44.02.04 Специальное дошкольное образование

Организация-разработчик:

государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области «Тульский педагогический колледж»

Составитель:

Замотина Анна Александровна, преподаватель коррекционно-педагогических дисциплин ГПОУ ТО «Тульский педагогический колледж»

Содержание

Введение	3
1. Формирование познавательной активности учащихся как психолого-педагогическая проблема.....	5
2. Использование игровых технологии как средство развития познавательной активности учащихся.....	16
3. Использование игровых технологий на уроке психологии..	19
Список литературы	24
Приложение.....	25

Введение

Ключевой проблемой в решении задачи повышения эффективности образовательного процесса является активизация познавательной активности учащихся. Ее особая значимость состоит в том, что обучение, являясь отражательно-преобразующей деятельностью, направлено не только на восприятие учебного материала, но и на формирование отношения учащегося к самой познавательной деятельности. Преобразующий характер деятельности всегда связан с активностью субъекта. Знания, полученные в готовом виде, как правило, вызывают затруднения учащихся в их применении к объяснению наблюдаемых явлений и решению конкретных задач. Одним из существенных недостатков знаний учащихся остается формализм, который проявляется в отрыве заученных учащимися теоретических положений от умения применить их на практике. Долгое время одними из важнейших проблем дидактики являются: каким образом активизировать учащихся на уроке? Какие методы обучения необходимо применять, чтобы повысить активность учащихся на занятиях? Решение задачи повышения эффективности учебного процесса требует научного осмысления проверенных практикой условий и средств активизации познавательной активности учащихся. Ответы на эти вопросы пытались найти такие ученые, как Э.А. Красновский, Г.И. Щукина, Т.И. Шамова, А.К. Маркова.

Проблеме развития познавательной активности учащихся посвящено достаточно большое количество психолого-педагогических исследований. Что особенно значимо на современном этапе. Использование игровых технологий в образовательном процессе способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению.

Объект исследования: процесс развития познавательной активности учащихся на уроках психологии.

Предмет исследования: игровые технологии как средство развития познавательной активности учащихся на уроках психологии.

Цель: Составление рекомендаций по использованию игровых технологий как средства развития познавательной активности на уроке психологии.

Задачи исследования:

Изучить современное состояние проблемы развития познавательной активности учащихся в психолого-педагогической и методической литературе.

Оценить роль и место игровых технологий в развитии познавательной активности учащихся.

Описать возможности использования игровых технологий на уроке психологии.

Практическая значимость исследования заключается в разработке рекомендаций по использованию игровых технологий как средства развития познавательной активности на уроке психологии.

1.Формирование познавательной активности учащихся как психолого-педагогическая проблема.

Главная функция учения для подрастающего поколения состоит в гностическом характере («гнозис»-знания), в систематическом овладении знаниями, умениями, навыками.

В юношеском возрасте становление личности происходит, прежде всего, в учебной деятельности, где познание занимает центральное место, и от построения учебно-познавательной деятельности, от того, какое место занимает, в ней учащийся, зависит не только продуктивность его познания, но и интенсивность развития его личности. Формирование и развитие личности человека неотделимо от деятельности - формы его существования, в которой он создает себя.

Ещё К.Д. Ушинский, стремясь раскрыть движущие силы процесса обучения, считал, что «деятельность по своей сущности этого понятия... есть непременно борьба и преодоление препятствий... Никакая деятельность немислима: а) без препятствия б) без стремления преодолеть эти препятствия, и в) без действительного преодоления их». Пассивная же деятельность, по его выражению, «не есть деятельность, а претерпевание деятельности другого».

Существуют разные подходы к определению понятия познавательная деятельность учащихся. Б.П. Есипов считает, что «познавательная деятельность - сознательное, целенаправленное выполнение умственной или физической работы, необходимой для овладения знаниями, умениями, навыками». Г.М. Лебедев указывает, что «познавательная деятельность - это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении».

Таким образом, деятельность, в процессе которой происходит овладение содержанием учебных предметов и необходимыми способами или умениями и навыками, при помощи которых ученик получает образование, есть познавательная деятельность.

Формирование познавательной деятельности невозможно без развития такого качества личности, как познавательная активность.

Анализ психолого-педагогических исследований показывает, что проблема развития познавательной активности находилась в центре внимания педагогов и психологов достаточно давно. Педагогическая действительность ежедневно доказывает, что процесс обучения проходит эффективнее, если учащийся проявляет познавательную активность. Данное явление зафиксировано в педагогической теории как принцип «активности и самостоятельности учащихся в обучении». Средства реализации ведущего педагогического принципа определяются в зависимости от содержания понятий «активность» и «познавательная активность».

В педагогике активность - это не просто действие, развитие, энергичность, это результат заинтересованности учащегося в познании, приобретении новых знаний, умений. Активность учащихся на уроке должна быть направлена в нужное русло, не просто, что бы ученик быстро, энергично отвечал на вопросы учителя, а осознанно мог дать конкретную, интересующую информацию учителя по теме. Чтобы этого добиться, нужно заинтересовать ученика предметом, сформировать в нем потребность проявления познавательной активности.

Понятие «познавательная активность» в педагогике и психологии рассматривается рядом ученых. В содержании понятия «познавательная активность» можно выделить несколько направлений.

Ряд ученых рассматривают познавательную активность как естественное стремление школьников к познанию. Общеизвестно, что человеку свойственно стремление к познанию. Это стремление проявляется в ребенке с первых дней его жизни.

Достаточно популярна и другая точка зрения: познавательная активность понимается как характеристика деятельности школьника: ее интенсивность и напряженность. Множество работ отечественных педагогов посвящено проблеме активизации учебного процесса. Например, П.Н.

Груздев и Ш.Н. Ганелин, Р.Г. Ламберг, они исследовали проблему активизации мышления учащихся в процессе обучения, проанализировали проблему самостоятельной деятельности учащихся и делают вывод, что самостоятельность является высшим уровнем активности.

Т.И. Шамова пишет: «Мы не сводим познавательную активность к простому напряжению интеллектуальных и физических сил ученика, а рассматриваем ее как качество деятельности личности, которое проявляется в отношении ученика к содержанию и процессу деятельности, в стремлении его к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время, в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение учебно-познавательных целей».

Познавательная активность отражает определенный интерес школьников к получению новых знаний, умений и навыков, внутреннюю целеустремленность и постоянную потребность использовать разные способы действия к наполнению знаний, расширению знаний, расширению кругозора.

Некоторые ученые, понимают познавательную активность как качество личности. Например, Г.И. Щукина определяет «познавательную активность» как качество личности, которое включает стремление личности к познанию, выражает интеллектуальный отклик на процесс познания. Качеством личности, «познавательная активность» становится, при устойчивом проявлении стремления к познанию. Это структура личностного качества, где потребности и интересы обозначают содержательную характеристику, а воля представляет форму.

Преимущественно, проблема формирования познавательной активности на личностном уровне, как свидетельствует анализ литературных источников, сводится к рассмотрению мотивации познавательной деятельности и к способам формирования познавательных интересов. Э.А. Красновский дает познавательной активности совершенно особое определение: «проявление всех сторон личности школьника: это и интерес к

новому, стремление к успеху, радость познания, это и установка к решению задач, постепенное усложнение которых лежит в основе процесса обучения». Именно на этом определении мы и будем опираться в нашей работе.

Анализ литературы показал, что можно выделить следующие компоненты структуры познавательной активности:

- эмоциональный,
- волевой,
- мотивационный,
- содержательно - процессуальный
- и компонент социальной ориентации.

Фундаментальные исследования в области обучения школьников раскрывают процесс становления познавательной активности учащихся и определяют изменения содержания образования, формирование обобщенных способов учебной деятельности, приемов логического мышления.

Т.И. Шамова и рассматривает познавательную активность как качество деятельности личности, которое проявляется в отношении ученика к содержанию и процессу деятельности, в стремлении его к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время, в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение учебно-познавательных целей.

Исследования, отраженные в педагогической литературе, внесли огромный вклад в развитие теории познавательной активности: в них содержатся оригинальные идеи, теоретические обобщения, практические рекомендации. Поиск эффективных путей повышения качества усвоения учебного материала характерен и для педагогической практики. Повышение результативности обучения школьников не снимает проблемы такого социально значимого качества, как познавательная активность. Ее становление в школьном возрасте положительно влияет на развитие личности. В силу этого, необходимо, на наш взгляд, целенаправленная

педагогическая деятельность по формированию познавательной активности школьников различных возрастных групп.

В настоящее время педагоги сталкиваются с нежеланием детей учиться, неумением самостоятельно получать знания, интеллектуальной пассивностью учащихся. Как пишет профессор Скороумова Е.А., данная проблема может быть решена путем оптимальной организации учебной деятельности, так как в учебной деятельности происходит становление и познавательной активности ученика.

Познавательной активностью психологи называют стремление человека к новым знаниям, к решению не только учебных задач, но и задач, возникающих в жизни. Познавательная активность заставляет искать и находить решение таких проблем, которые на первый взгляд, кажутся неразрешимыми. Зачастую она вызывает у человека новый интерес к тому, что уже вроде бы хорошо известно и кажется вполне понятным. Человек с более развитой познавательной активностью может увидеть что-то новое, интересное и непонятное там, где вроде бы все уже давно понятно и хорошо изучено.

Старший подростковый и юношеский возраст относят к числу переходных и критических периодов в развитии. Этот особый статус возраста связан с изменением социальной ситуации развития подростков и юношей - их стремление приобщиться к миру взрослых. Развитие познавательных интересов у учащихся колледжа имеет две стороны - количественную и качественную.

Количественные изменения проявляются в том, что учащийся колледжа решает интеллектуальные задачи значительно легче, быстрее и эффективнее, чем школьник. Качественные изменения, прежде всего характеризуют сдвиги в структуре мыслительных процессов: важно не то какие задачи решает человек, а каким образом он это делает.

По исследованиям В.А. Попова и О.Ю. Кондратьева среди молодежи наблюдается количественное и качественное снижение интереса к чтению.

Только 7% старшеклассников читают художественную литературу. Это говорит о том что нужно разрабатывать новые методики направленные на развитие познавательной активности.

Профессиональное образование осуществляет важную функцию - подготовку молодого человека к дальнейшей жизни, получение профессии, его социализации, воспитание нравственных и эстетических ориентиров. Перед преподавателем стоит важная задача - заинтересовать учащихся своим предметом, активизировать его познавательный интерес. В педагогической практике используются различные пути активизации познавательной деятельности, основные среди них - разнообразие форм, методов, средств обучения, выбор таких их сочетаний, которые в возникших ситуациях стимулируют активность учащихся.

Наибольший активизирующий эффект на занятиях дают ситуации, в которых учащиеся сами должны:

- отстаивать свое мнение;
- принимать участие в дискуссиях и обсуждениях;
- ставить вопросы своим товарищам и преподавателям;
- рецензировать ответы товарищей;
- оценивать ответы и письменные работы товарищей;
- заниматься обучением отстающих;
- объяснять более слабым учащимся непонятные места;
- находить несколько вариантов возможного решения познавательной задачи (проблемы);
- создавать ситуации самопроверки, анализа личных познавательных и практических действий;
- решать познавательные задачи путем комплексного применения известных им способов решения.

Также, при выборе тех или иных методов и форм обучения необходимо прежде всего стремиться к продуктивному результату. При этом от учащегося требуется не только понять, запомнить и воспроизвести

полученные знания, но и уметь ими оперировать, применять их в практической деятельности, развивать, ведь степень продуктивности обучения во многом зависит от уровня активности учебно-познавательной деятельности учащегося.

Развитие познавательной активности невозможно без активности мысли, поэтому наиболее значительны для интереса к познанию являются процессы мышления, но такие, которые дают эмоциональные переживания, не оставляя места холодной рассудочности. Любая учебная деятельность школьника мотивирована. В. П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение мотива, как «потребность, побуждение, влечение...» При этом отмечает, важный показатель - «быстрота включения учащихся в учебную работу, степень устойчивости их интереса к ней и настойчивости в решении учебных задач». Мотив определяет направленность школьника на отдельные стороны учебной деятельности, связанная с внутренним отношением ученика к ней.

Согласно результатам исследования В.А. Коротаевой, познавательная активность связана с позиций позволил исследователю условно выявить четыре основных типа познавательной активности и выработать тактику (ближайшие педагогические взаимодействия) и стратегию (перспективу развития позиции школьника в учебном процессе) педагогической деятельности:

- нулевая активность (выраженная объектная позиция);
- ситуативная активность (преимущественно объектная позиция);
- исполнительская активность (преимущественно субъектная позиция);
- творческая активность (выраженная субъектная позиция).

Педагог обязан «видеть» и включать в познавательную деятельность и школьника, который занимает пассивную позицию, и того, кто время от времени «включается» в интерактивное обучение, и учащегося с ярко выраженной готовностью к совместному познанию.

Проанализируем выделенные типы познавательной активности с точки зрения педагогической тактики и стратегии.

Первый тип (О): учащийся пассивен, слабо реагирует на требования учителя, не проявляет заинтересованности ни в совместной, ни в индивидуальной работе, включается в деятельность только под давлением педагога. Не развиты эмоциональные, интеллектуальные и поведенческие навыки для обучения во взаимодействии. Налицо выраженная объектная позиция в учебном процессе.

Тактика учителя в данном случае основана на создании такой атмосферы занятий, которая снимала бы у школьника чувство страха, зажатости. Такие учащиеся относятся к категории «пренебрегаемых». Вспоминая свои прошлые неудачи, они сами заранее снижают способность конструктивно подойти к новой учебной задаче. В данном случае очень важно нейтрализовать негативные воспоминания. Основным приемом, помогающим наладить такие отношения, будут так называемые «эмоциональные поглаживания» (обращение по имени, добрый ласковый тон и т.п.). При работе с этой группой учителю следует не ждать немедленного включения в работу, так как их активность может возрастать постепенно. Не предлагать им учебных заданий, требующих быстрого перехода с одного вида деятельности на другой. Давать время на обдумывание ответа, поскольку им трудно даются импровизации. Не сбивать во время ответа, задавая неожиданные и каверзные вопросы. Быть готовым к тому, что после перемены эти дети достаточно медленно переключаются с интенсивной двигательной активности на умственную.

Стратегическое направление в работе с данными учащимися – перевод их в учебном взаимодействии из выраженной объектной в преимущественно объектную позицию. Такое возможно благодаря особой атмосфере уроков, ориентированной на психологическое раскрепощение и эмоциональное включение школьников в общую деятельность. Тогда рождается цепочка: состояние комфортности, открытости, снятие страха перед совместной

работой, готовность включиться в сотрудничество с педагогом или одноклассниками, ожидание и эмоциональная готовность к освоению нового типа познавательной активности.

Второй тип (OS) реализуется преимущественно в объектной позиции ученика. Характерные показатели – проявление интереса и активности лишь в определенных ситуациях (интересное содержание урока, необычные приемы преподавания), что, скорее, связано с эмоциональной возбудимостью, часто не подкрепленной наработанными навыками к самостоятельной работе. Во время урока эти ученики предпочитают объяснение нового материала повторению; легко подключаются к новым видам работы, однако при затруднениях также легко могут потерять интерес. Они могут удивлять учителя быстрыми правильными ответами, но такое происходит лишь эпизодически.

Тактика учебного взаимодействия с этими учащимися – подкрепление их субъектного (активного) состояния в учебной деятельности не только в начале, но и в процессе работы. Здесь неоценима помощь учителя, способного при необходимости помочь снять интеллектуальную усталость, преодолеть волевую апатию, стимулировать интерес.

Учащимся этого типа присуща торопливость и незавершенность действий, вот почему именно для них важно умение использовать план ответа, опираться на опорные сигналы, создавать алгоритмы того или иного учебного действия, рисунки-подсказки («шпаргалки»), таблицы. Но есть одна особенность: они легче запоминают и пользуются теми схемами, которые создают сами (или совместно с педагогом); к сожалению, большинство таблиц, изготовленных типографским способом, этих школьников не интересуется.

Таким образом, стратегия действий учителя в работе с ситуативно-активными учащимися заключается в том, чтобы не только помочь им включиться в учебную деятельность, но и поддерживать эмоционально-интеллектуальную атмосферу на протяжении всего урока. Тогда ученик

испытывает чувство радости и подъема не только при восприятии учебной задачи, но и в ходе ее выполнения. А испытав чувство успеха однажды, он захочет повторить и упрочить свои достижения и для этого проявит определенные интеллектуально-волевые усилия. Если последующие уроки не обманут его ожиданий, то возникнут предпосылки для постепенного перехода к исполнительски активному типу познания.

Третий тип – учащиеся с активным отношением к познавательной деятельности (S).

Главный плюс этих учащихся – стабильность и постоянство. Они систематически выполняют домашние задания, с готовностью включаются в те формы работы, которые предлагает педагог.

Именно на них опирается учитель при изучении новой темы, они же выручают учителя в трудных ситуациях. Однако и у них есть свои проблемы. Некоторым кажется, что этим детям учеба дается легко. В этом есть доля истины, но почему-то забывают о том, что такая кажущаяся легкость – результат более ранних усилий: умения сосредотачиваться на задаче, внимательно знакомиться с условиями задания, активизировать имеющиеся знания, выбирать наиболее удачный вариант, а при необходимости повторить (и не один раз!) всю эту цепочку. И эти учащиеся, как, впрочем, и остальные, нуждаются во внимательном отношении со стороны педагога. Порой они начинают скучать, если изучаемый материал достаточно прост, а учитель занят с более слабыми учениками. Постепенно они привыкают ограничивать себя рамками учебной задачи и уже не хотят или отвыкают искать нестандартные решения. Чуть позже они понимают, что одобрение учителя можно получить просто за качественно сделанную работу, не требующую поиска дополнительного материала.

Основными тактическими приемами, стимулирующими активных учащихся, можно назвать все проблемные, частично-поисковые и эвристические ситуации, которые создаются на уроках. Например, «проблемный диалог», когда, обсуждая предложенную учителем

формулировку темы урока, школьники прогнозируют ее содержание. Или «мозговой штурм», состоящий из следующих шагов: создание банка идей (обязательное правило – никакой критики!), анализ идей (поиск рационального зерна в каждом, даже самом фантастическом предложении, отбор наиболее продуктивных идей), представление результатов работы группы и дальнейший отбор предложенных идей экспертами. Часто при представлении идей рождаются новые предложения, которые тут же включаются в обсуждение. Можно предложить учащимся особые ролевые ситуации. Школьники могут подключаться к технологии оценивания устных и письменных ответов одноклассников, то есть брать на себя роль «эксперта» (только не забудьте вооружить «экспертов» требованиями к оцениванию ответов, чтобы не возникло существенных разногласий).

Четвертый творческий тип познавательной активности (S) характеризуется выраженной субъектной позицией учащегося. Эти школьники обладают нестандартным мышлением, яркой образностью восприятия, сугубо индивидуальным воображением, неповторимым отношением к окружающему миру. Однако именно они часто создают проблемы в учебной деятельности, которая опирается на последовательность, логику, основательность.

Развивая воображение, образность мышления, интуицию, необходимые для творческого типа учебной активности, можно сослаться на рекомендации, предлагаемые группой ученых под руководством С. Парнса: устранять внутренние препятствия творческими проявлениями;

воздерживаться от оценок; показывать учащимся возможности использования метафор и аналогий; давать возможность умственной разминки; уделять внимание работе подсознания. Даже когда проблема не находится непосредственно в центре внимания, наше подсознание может незаметно для нас самих работать над ней. Некоторые идеи могут на мгновение «показаться на поверхности», важно вовремя зафиксировать их, чтобы впоследствии прояснить, упорядочить, использовать и т.д.

Таким образом, деятельность педагога на данном уровне познавательной активности заключается прежде всего в развитии у учащихся самой потребности в творчестве, в стремлении к самовыражению, самоактуализации. Помочь в достижении этой цели могут и отдельные приемы, активизирующие творчество учащихся, и специальные творческие уроки.

1.2 Использование игровых технологий как средство развития познавательной активности учащихся

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра - это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- 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;
- 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.

Игровые технологии являются неотъемлемой частью современных педагогических технологий. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития, обучаемого в отечественной педагогике занимались такие выдающиеся ученые, как Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Д.Н. Узнадзе, С.А. Шмаков, А. П. Усова и другие.

В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Далее мы рассмотрим, как ученые раскрывают функции педагогических игр, и на какие группы их классифицируют.

По мнению С.К. Селевко педагогические игры выполняют три основные функции: инструментальная функция состоит в формировании определенных навыков и умений;

гностическая функция предусматривает формирование знаний и целенаправленное развитие мышления учащихся;

социально-психологическая функция направлена прежде всего на развитие коммуникативных навыков.

Как отмечает А.А. Вербицкий, педагогические игры имеют определенную классификацию (см.таб.1)

Таблица 1.

Классификация педагогических игр

<i>По целям применения</i>	<i>По особенностям методики и</i>	<i>По уровню проблемности</i>	<i>По коммуникативному взаимодействию</i>	<i>По применению технических</i>
----------------------------	-----------------------------------	-------------------------------	---	----------------------------------

	<i>технологии их организации</i>			<i>средств:</i>
обучающие (познавательные, тренинговые, творческие, обобщающие)	предметные	тренинговые	индивидуальные	тренажерные
воспитывающие	сюжетно-ролевые	репродуктивные	парные	компьютерные и др.
развивающие (коммуникативные, социальные и др.);	эвристические	творческие;	групповые	
контролирующие;	имитационные		коллективные	
	деловые			

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, 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.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким 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.

- Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в школах, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

В этих играх закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой, географической картой. А главное - в процессе игры школьники получают знания, испытывая удовольствие. Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности ученика в целом. Поэтому настольные игры - одно из средств развития способностей учащихся, расширение их кругозора. Такие игры проводят как индивидуально, так и в ходе групповой и коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Они необходимый элемент подготовки к творческим играм.

3. Использование игровых технологий на уроке психологии.

На уроках психологии в педагогическом колледже, при формировании общих и профессиональных компетенций целесообразно использовать игровые технологии, изучая такие разделы как «Познавательные психические процессы», «Деятельность», «Личность» и др. В процессе игровых упражнений, квестов, элементов психологических игр учащиеся закрепляют полученные теоретические знания, наблюдают психические проявления в практической деятельности. Игра способствует сплочению учебной группы, поддерживает интерес к предмету, развивает творческие способности. Используя игровые приемы, удастся реализовывать не только

учебные и воспитательные задачи, но и легче устанавливать эмоциональный контакт с учащимися.

Игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков.

На уроке они используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала; четко организуются, соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся.

Использование игровых технологий на уроке будет способствовать:

1. Развитию познавательной активности за счет сохранения и расширения поисково-исследовательского характера учебной деятельности учащихся, превращения ее в индивидуальную форму учебной активности каждого учащегося.

2.Выходу за пределы учебной деятельности – постепенное сращивание учебной и внеучебной деятельности.

3. Многовариативности разворачивания учебного материала в рамках учебной программы и за ее пределами (индивидуальный образовательный маршрут).

4. Переходу на самоконтроль и самооценку собственного движения в учебном материале.

Ориентируясь на программу изучения курса психологии в педагогическом колледже, можно планировать систематическое включение игровых заданий при изучении нового и закреплении уже изученного материала (см. таблицу 2.)

Наименование разделов и Тем	Содержание учебного материала	Игровые задания										
Тема 1.1. Предмет психологии. История психологии	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="422 1848 1233 1883">Содержание учебного материала</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="422 1883 475 1919">1.</td> <td data-bbox="475 1883 1233 1919">Психология как наука.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="422 1919 475 1955">2.</td> <td data-bbox="475 1919 1233 1955">Предыстория и возникновение научной психологии</td> </tr> <tr> <td data-bbox="422 1955 475 2036">3.</td> <td data-bbox="475 1955 1233 2036">Основные направления западной и отечественной психологии</td> </tr> <tr> <td data-bbox="422 2036 475 2063">4.</td> <td data-bbox="475 2036 1233 2063">Связь психологии с педагогической наукой и</td> </tr> </tbody> </table>	Содержание учебного материала		1.	Психология как наука.	2.	Предыстория и возникновение научной психологии	3.	Основные направления западной и отечественной психологии	4.	Связь психологии с педагогической наукой и	Игровой квест «Путешествие в историю психологии»
Содержание учебного материала												
1.	Психология как наука.											
2.	Предыстория и возникновение научной психологии											
3.	Основные направления западной и отечественной психологии											
4.	Связь психологии с педагогической наукой и											

		практикой	
Тема 1.2. Методы психологии	Содержание учебного материала		Рольевая игра «Эксперимент в начальной школе» Цель: Закрепление знаний о методах психологии»
	1.	Основные методы психологии: наблюдение, эксперимент.	
	2.	Вспомогательные методы психологии: анкетирование, беседа, тестирование, анализ продуктов деятельности, анкетирование, беседа и интервью.	
Тема 1.3. Психика и мозг	Содержание учебного материала		
	1	Строение и функции нервной системы. Физиологические механизмы психической деятельности. Взаимосвязь биологических и социальных факторов в психическом развитии.	Рольевая игра «Научно-практическая конференция» Цель: Формирование представлений об особенностях психики человека.
	2	Психика животных. Сознание.	
Тема 1.4. Познавательные процессы	Содержание учебного материала		
	1	Ступени познания. Ощущение и восприятие как основа чувственного познания. Классификация ощущений и восприятия. Основные свойства и закономерности ощущения и восприятия.	Дидактическая игра «Умею, не умею» Цель: Закрепление знаний о возможностях ощущений и восприятия.
	2	Память как мнемический процесс. Классификация видов памяти. Характеристика процессов памяти. Основные закономерности памяти и рациональные приемы запоминания. Понятие о внимании. Функции внимания. Виды и свойства внимания.	Серия игр на развитие приемов мнемической деятельности.
	3	Мышление и речь. Понятие о мышлении: мышление как форма отражения, мышление как деятельность. Классификация видов мышления. Операции мышления. Формы мышления. Индивидуальные особенности мышления. Мышление и речь. Язык и речь. Функции речи. Виды речи, их характеристика. Свойства речи.	Серия игр на развитие операций мышления.
	4	Воображение. Понятие о воображении. Воображение и творчество. Функции воображения. Виды воображения. Способы создания образов.	Рольевая игра «Фантазеры» Цель: Анализ возможностей своего воображения, закрепления знаний по теме.

Тема 1.5. Человек как индивид, субъект, личность и индивидуальность	Содержание учебного материала		
1	Понятия «индивид», «личность», «субъект», «индивидуальность», их соотношение.	БПИ (большая психологическая игра)	
2	Личность и деятельность. Личность как способ существования человека в системе взаимоотношений, как субъект деятельности. Понятие деятельности. Теория деятельности А.П. Леонтьева. Структура индивидуальной деятельности: потребности, мотивы, цели, действия, контроль, оценка. Внешняя и внутренняя деятельность. Основные виды деятельности: общение, игра, труд, учение. Освоение деятельности: умения, навыки, привычки. Условия формирования навыка.	«Тайны личности». Цель: «Формирование представлений о личности в психологии».	
3	<p>Чувства и воля. Эмоциональная сфера личности. Эмоции и чувства: понятие, значение. Функции эмоций. Внешнее выражение эмоций. Виды эмоциональных состояний. Формы и виды чувств, высшие чувства.</p> <p>Волевая сфера личности. Понятие, значение, функции воли. Структура волевого акта. Мотивация и волевая активность. Волевые качества человека.</p> <p>Самопознание мотивационной сферы. Самооценка воли.</p>	<p>Дидактическая игра «Угадай эмоцию»</p> <p>Цель: Закрепление знаний о классификации эмоций и чувств.</p>	
4	<p>Темперамент как характеристика индивидуальных свойств человека. Свойства темперамента. Психологическая характеристика людей разных типов темперамента.</p> <p>Понятие о характере, его структура. Факторы, влияющие на формирование характера. Типология характера. Акцентуация характера (К. Леонгард, А.И. Личко).</p> <p>Самопознание характера. Понятие мотива и мотивации. Общее строение мотивационной сферы человека. Виды мотивации.</p>	<p>Театрализованная игра «Мастер перевоплощений»</p> <p>Цель: «Закрепление знаний о типах темперамента и характера».</p>	
5	Способности. Понятие о способностях. Задатки. Структура способностей. Уровни способностей. Общие и специальные способности. Условия развития способностей.		

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Список литературы

1. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе [Текст] /М.Г.Ермолаева.-М.:Каро,2008.-128с.
2. Зимняя, И.А. Педагогическая психология : учебник для вузов [Текст]/ И.А. Зимняя. – 3-е издание, пересмотренное. – Москва : Московский психолого-социальный институт ; Воронеж : НПО 'МОДЭК', 2010. – 448 с
3. Ильин Г.Л. Инновации в образовании [Текст] /Г.Л. Ильин.-М.:Прометей, 2015.-426 с.
4. Обухова , Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для бакалавров [Текст] / Л.Ф. Обухова. - М.: Юрайт, 2013. - 460 с.
5. Практикум по игровым технологиям в работе с детьми и подростками /под ред. М.Р.Битяновой.-СПб.: Питер,2003
6. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей [Текст] / под общ. ред В.С. Кукушина. – Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2010 – 333с.
7. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – Москва: Академия, 2008.
8. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва: Академия, 2009,-190 с.
9. Сальникова, Т.П. Педагогические технологии [Текст] / Т.П.Сальников. Т.В. Цветкова- М.: Сфера, 2010-128 с.
10. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологи. [Текст] / Г.К. Селевко. - М., 2006-816с.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

Игровой квест «Путешествие в историю психологии»

Цель формирование знаний об истории развития психологического знания.

Ход занятия:

1. Группа разбивается на команды и придумывает название и девиз команды, которые должны перекликаться с темой занятия. Также выбираются эксперты от каждой команды, которые не будут участвовать в выполнении заданий, а будут оценивать работу команд. За каждое задание команда получает определенное количество баллов и продвигается по ступенькам лестницы, изображенной на доске.
2. **Задание первое.** Приветствие и представление команд.
3. **Задание второе. «В гостях у сказки»** Каждая команда получает материал, описывающий историю возникновения психологического знания в древности и в средневековье. Затем этот материал необходимо представить в форме сказки, притчи, легенды, мифа и пр. и рассказать так как рассказали бы детям.
4. **Задание третье. «Шифровка».** Команды получают набор букв из которых они должны составить название одного из основных направлений в психологии, сформировавшихся в 19-20в.
5. Необходимо дать характеристику тому направлению, название которой команде досталось в предыдущем задании.
6. **Задание четвертое. «Письмо для потомков».** Команды получают четыре письма от великих ученых к потомкам. Это письма от И.М. Сеченова, Г.И. Челпанова, В.М. Бехтерева, И.П. Павлова. В них описываются основные заслуги и открытия ученых. Отдельно прилагаются четыре конверта с именами авторов писем. Команды должны установить авторство писем и обосновать свой выбор.
7. **Задание пятое. «Конференция»** Методом жеребьевки командам представляется возможность представлять одного из

основоположников отечественной психологии. (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, П.Я Гальперин). Задача команд составить представление ученых на международной конференции. Представление должно включать в себя основные направления деятельности ученого, заслуги, самые известные работы.

8. **Задание шестое «Проверка знаний»** Командам предлагается заполнить таблицу, которая поможет закрепить полученные знания.

Этап развития психологии	Основные имена, труды, идеи, события	Что изучалось психологией? (предмет)
1. Донаучный этап		
«Первые шаги в психологию»	Люди пытались понять суть явлений, происходящих с ними, объясняли их как проявления души	
2. Философский этап (7-6 в. до н.э. 18 – первая половина 19 века)		
Античная психология	«Трактат о душе»	
Средневековая религиозная философия		
Философии Возрождения и Нового времени.	Рене Декарт Создание естественно-научных предпосылок для выделения психологии в самостоятельную науку	
3. Научный этап (вторая половина 19 века - начало 20 века)		
Психоанализ		
Гештальтпсихология		
Бихевиоризм		
4. Развитие отечественной психологии		
Возникновение психологии в России		
Отечественная психологическая мысль в 20 веке		
5. Современный этап (с середины 20 века по настоящее время)		
Когнитивная психология		
Гуманистическая психология		
Неофрейдизм		
Генетическая психология		

Проходя каждое задание команда получает определенное количество баллов и продвигается по «лестнице познаний» вверх. Та команда, которая окажется в результате игры на самой верхней ступеньке является победителем.

Приложение 2.

Ролевая игра «Эксперимент в начальной школе»

Цель: Закрепление знаний о методах психологии»

Ход игры:

Участники игры распределяют между собой роли:

1. Ученики класса
2. Учитель класса
3. Психологи, проводящие исследование
4. Экспертная комиссия

1 этап. Студентам взявшим на себя роль сотрудников психологической лаборатории предлагается провести естественный эксперимент в одном из классов начальной школы. Они должны обосновать выбор методов исследования, обговорить условия проведения, обдумать этическую сторону исследования.

2 этап. С «учениками класса» проводится исследование.

3 этап. Результаты исследования представляются экспертной комиссии.

4 этап. Подведение итогов, экспертное заключение.

5 этап. Анализ игры всеми участниками. Составление таблицы «Методы психологии»

Ролевая игра «Научно-практическая конференция»

Цель: Формирование представлений об особенностях психики человека

Ход игры:

Учащимся предлагается стать «участниками» научно-практической конференции. Тема конференции: «Психика и мозг».

Группа разбивается по небольшие подгруппы и готовит выступление по темам:

1. Строение и функции нервной системы.
2. Физиологические механизмы психической деятельности.
3. Взаимосвязь биологических и социальных факторов в психическом развитии.
4. Психика животных.
5. Сознание.

Затем каждая подгруппа делегирует своего участника для выступления на конференции. В процессе выступления происходит обсуждение материала.

Домашним заданием является написание тезисов конференции.

Приложение 3.

Психологические игры на развитие познавательных процессов.

«Живое домино»

Цель: Развитие цветового восприятия. Учить сравнивать предметы по цвету путём прикладывания их друг к другу.

Ход игры: Участникам игры повязывают детям на руки ленты различных цветов в виде браслетов и предлагает всем быстро построить круг так, чтобы у каждого цвет ленты, повязанной на одной руке, совпал с цветом ленты товарища, стоящего с той или другой стороны.

«Бегите ко мне!»

Цель: закреплению знаний и системе цветов и оттенков.

Ход игры: Ведущий называет цвет или оттенок, а игроки, которые имеют такой цвет в одежде должны быстро к нему подойти.

«Геометрическое лото»

Цель: учить сравнивать форму изображенного предмета с геометрическими фигурами и подбирать предметы по геометрическому образу.

Ведущий показывает иллюстрации и предлагает определить какие геометрические фигуры входят в состав изображения.

«Запретное слово». Игра для развития произвольного внимания и находчивости. Для нее не требуется никакого материала, поскольку она словесная. Суть ее состоит в следующем: ведущий задает вопросы, а игрок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором вы заранее договариваетесь, например, слово «нет».

«Запрещенное движение». Участники игры повторяют за ведущим все упражнения зарядки, кроме одного «запрещенного» (прыжка или, например, хлопка).

«Шерлок Холмс». Игра на развитие наблюдательности. Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «сыщику» угадать, что он изменил.

Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов. Лучше начать с 3-4 изменений и постепенно их увеличивать.

«Зашифрованное слово»

Цель: Развитие устойчивого внимания, памяти, мышления

Задание: из каждого слова взять вторые слоги, составить новое слово:

- а) соловей, мотоцикл (ло – то);
- б) пуговица, молоток, лава (го-ло-ва);
- в) поворот, пороша, канава (во-ро-на);

Задание: из каждого слова взять последние слоги, составить новое слово:

- а) мебель, ружье
- б) соломка, пора, мель (ка-ра-мель)
- в) пуловер, пальто, билет (вер-то-лет)

«Числа вокруг нас»

Цель: Развитие творческого мышления, произвольного внимания, памяти.

Интегративное задание по установлению ассоциативных связей.

Запишите как можно больше слов, в состав которых входят указанные числа.

«1» - _____

«2» - _____

«3» - _____

Возможные ответы:

Единица, единство, одинокий, одиночество, одиннадцать, однажды.

Вторник, двойка, двойник, двойняшки, двушка, двухэтажный, дуэт, двустволка.

Тройка, тройник, трио, трешка, трезубец, трибуна, треножник, треугольник, витрина, матрица.

«Четвертый лишний»

Цель: развитие внимания, памяти, мышления.

Внимательно посмотрите на буквы. Какие из четырех букв не подходят к остальным и почему?

А У П И

Ш Щ Е Ц

Л Г И Т

Ж Ш М Ц

(Правильный ответ: в первом ряду согласная не подходит к гласным; во втором ряду гласная не подходит к согласным; в третьем – «Н», состоящая из трех элементов; в четвертом – «М», не подходит к шипящим «Ж», «Ш», «Щ»).

«Способ ассоциаций».

Цель: развитие памяти, воображения, внимания.

Педагог использует ассоциации для запоминания словарных слов. Например, новое слово «собака». Чтобы у детей не возникало затруднений при написании безударной гласной в корне этого слова, при знакомстве с ним можно задать детям вопрос: «Что мы знаем о собаке?».

Собака – друг человека.

Собака – сторожит дом.

Собака – служит на границе.

Педагог: А знаете, ребята, она еще известна тем, что пишется с буквой «О» и имеет ошейник в виде буквы «О».

Можно создать ассоциацию между этим и другим словарным словом с таким же написанием безударной гласной, которую надо запомнить.

Например: Берется ранее изученное слово «корова», рассказывается детям следующая сказка:

«Однажды, когда корова спокойно паслась на лугу, на нее чуть не напали волки. И в этот момент ей на помощь пришла собака. С тех пор собака и корова стали друзьями. И в знак дружбы собака захотела писаться, как и корова, через букву «О».

«Смысловые пары»

Цель: развитие устойчивого внимания, произвольной памяти, мышления.

Оборудование: набор простых карточек с написанными на них словами.

В верхней части карточки написаны два слова, связанных друг с другом по смыслу (например, груша – яблоко). Это образец, по которому учащийся должен ориентироваться, создавая вторую пару слов. Ниже на карточке располагается основное слово (клен) и пять слов-вариантов, связанных с ним по смыслу (например: а) листок, б) дуб, в) дерево, г) земля, д) парк). Ребенок должен выбрать из них не только то, которое позволит создать такую же смысловую пару, как пара – образец (то есть смысловая связь между этими словами должна быть такая же, как в паре-образце; слово «дуб», так как «груша – яблоко» и «клен – дуб» - эта пара образует понятие одного вида).

Груша – фрукт.

Клен: а) листок, б) дуб, в) дерево, г) земля, д) парк.

Окружность – циркуль.

Квадрат: а) овал, б) карандаш, в) бумага, г) линия, д) линейка.

Гвоздь – молоток.

Шуруп: а) брусок, б) гаечный ключ, в) винт, г) отвертка, д) железо.

Пол – ковер.

Стол: а) паркет, б) стул, в) скатерть, г) мебель, д) комната.

Самолет – летчик.

Автомобиль: а) руль, б) дорога, в) кабина, г) шофер, д) светофор.

Стекло – стакан.

Бумага: а) сказка, б) карандаш, в) школа, г) музыка, д) книга.

Птица – дерево.

Крот: а) животное, б) земля, в) мышь, г) нора, д) ночь.

(Ответы: 1 – в, 2 – д, 3 – г, 4 – в, 5 – г, 6 – д, 7 – б).

Упражнение «Мысленные образы, отвечающие понятиям прямо или косвенно»

Цель: развитие логического мышления и творческого воображения

Ведущий предлагает объединить по смыслу и создать мысленные образы определенных групп слов.

Примерный перечень возможных серий:

Серия № 1

Грузовик Умная кошка

Гнев Мальчик-трус

Веселая игра Капризный ребенок

Дерево Хорошая погода

Наказание Интересная сказка

Серия № 2

Веселый праздник	Радость
Темный лес	Болезнь
Отчаяние	Быстрый человек
Смелость	Печаль
Глухая старуха	Теплый ветер

Серия № 3

Сомнение	Зависть
Сила воли	День
Успех	Страх
Скорость	Сильный характер
Справедливость	Хороший товарищ

Игра «Анализ предмета»

Цель: развитие мыслительных операций.

Все анализируемые предметы исследуются по одной и той же схеме: от эмоций к логике. Приведем план такого анализа.

1. Эмоциональное восприятие предмета.

«Посмотри, какое он производит на тебя впечатление? Как тебе нравятся его цвет, форма, те предметы, которые его окружают, выделяются на общем фоне?»

Подобные вопросы взрослого должны натолкнуть учащегося на анализ его эмоциональных реакций. Задача ведущего – вовлечь ребенка в активный процесс восприятия, в который сознательно включается эмоциональный фактор, гарантирующий лучшую долговременную запись в памяти. Постарайтесь выяснить, что произвело на ребенка самое яркое впечатление.

2. Анализ вызванных эмоций.

«Скажи, этот предмет тебе приятен или нет? Он тебя раздражает или успокаивает? Кажется впечатляющим или бесцветным? Грустным или забавным? Увлекательным или скучным?»

Такого рода размышления о вызываемых эмоциях способствуют лучшему закреплению следов в памяти.

Логическая часть. Простая стратегия анализа позволит сосредоточиться на главных, особо значимых аспектах.

3. Установление общего смысла.

«Посмотрите на предмет. Что это за предмет? Как он называется?»

6. Рассматривание с точки зрения композиции.

«Посмотрите, какие использованы краски, дополнительные элементы, выгодно отличающие предмет? Что находится на переднем плане? И т.д.»

Постарайтесь своими вопросами вовлечь ребенка в пространственное восприятие объекта.

7. Анализ деталей.

Теперь вы должны найти с детьми наиболее значимые элементы, дающие специфическую информацию о предмете. Углубитесь в описание, сосредоточиваясь на отдельных деталях. Этот этап может быть более или менее сложным в зависимости от количества деталей, которые должны запомнить дети.

8. Синтез.

«Закройте глаза и попробуйте мысленно представить себе исследованный объект. Скажите, что вы четко видите на своей картинке?»

Приложение 4.

Большая психологическая игра: «Хочу стать классным педагогом».

Идея игры: осознание своего места в будущей профессии.

Краткий сюжет. Студентам предлагается переместиться на машине времени на двести лет вперед и представить себе школу будущего, придумать как может быть устроен процесс обучения, какие прогрессивные технологии будут использоваться учителями при ведении урока, как будет обустроен быт учеников и учителей, а что останется неизменными как двести лет назад. И главное, какими качествами, умениями, навыками должен будет обладать современный учитель. Что в личности учителя будет постоянным, а что будет меняться вслед за прогрессом.

Предполагаемый игровой результат. Осознание студентами своего места в профессии педагога. Понимание основополагающих профессиональных качеств и ценностей. Самоанализ своих качеств личности, необходимых для работы с детьми. Понимание необходимости саморазвития в процессе педагогической деятельности. Осознание желания меняться, учиться, развиваться в профессии.

Вид игры: рефлексивно-деловая игра.

Возраст и число участников: 16-17 лет, 14 человек.

Развивающее значение, которое решает игра: развитие навыков самоанализа, рефлексии.

Краткое описание основных этапов игры.

1 этап-подготовительный. Цель: заинтересовать участников игры исследуемой проблемой, настроить на участие в игре, вызвать желание включиться в творческий процесс.

1 задание. Участники делятся на две команды, придумывают название команды и находят у всех членов команды что-то общее.

2 задание. Сочинить маленький рассказ, о том как группа студентов оказалась в машине времени и переместилась в будущее.

2 этап – основной. Цель: построить образ педагога, осознать его основные качества и умения, провести самоанализ.

1 задание. С помощью мозгового штурма все участники игры определяют основные характеристики школы будущего (например: обустройство, технологии, режим работы и пр.)

2 задание. Нарисовать на большом листе бумаги макет школы будущего (в соответствии с обговоренными характеристиками).

3 задание. Каждая команда представляет свой макет школы будущего.

4 задание. Составить критерии личностных качеств учителя школы будущего и представить их в виде оригинальной схемы.

5 задание. Команды представляют свои схемы, идет обсуждение

6 задание. Команды меняются своими схемами и в соответствии с предложенными личностными качествами пишут на доске те навыки и умения, которые должны быть у педагога в будущем. (У каждой команды своя доска).

Затем идет групповое обсуждение написанного.

7 задание. Каждый участник игры на отдельном листе-карточке записывает (а лучше представляет в виде яркой, разноцветной схемы или рисунка) те личностные качества, умения, навыки, которые есть у него.

3 этап заключительный. Цель: рефлексия своих педагогических возможностей, осознание своего места в профессии.

1 задание. Все участники игры раскладывают свои карточки, где представлены личные качества, профессиональные умения и навыки. Идет обсуждение, что из представленного традиционное, а что новое.

Студентам предлагается задуматься:

над чем им необходимо работать, что изменить в себе;

хотелось бы им работать в тех школах, которые они выдумали;

могли бы они что-нибудь сделать (изменить в себе и вокруг себя), чтобы хоть на шаг приблизиться к будущему.

В заключении игры все карточки развешиваются в классной комнате.

Предпочтительные формы рефлексии и их обоснование:

групповая и индивидуальная рефлексия;

рефлексивные вопросы, ситуативная рефлексия;

ретроспективная рефлексия.

Требования к игровой компетенции участников.

Участники должны использовать оптимальные стратегии взаимодействия, уметь работать в группе, иметь навыки группового обсуждения. Необходимо умение действовать в рамках сюжета, проявлять фантазию, осознавать конечный результат игры, стремиться к достижению цели.

Требования к профессиональным умениям психолога.

Умение пользоваться возможностями игры, организаторские навыки, умение вести групповое обсуждение, проводить анализ результатов, стимулировать участников к самоанализу и раскрытию творческого потенциала, навыки ведения психологического тренинга.