Коммуникативные игры, как средство развития коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий.

Ельчанинова Оксана Викторовна, МБОУ «СОШ№1» г. Черногорска, ЗДВУР

Работа в рамках ФГОС предполагает развитие у учащихся универсальных учебных действий, то есть умения учиться  (способность  субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путём сознательного и активного присвоения нового социального опыта). При включении детей с ОВЗ в общеобразовательные учреждения общего типа перед коллективом ОО возникают следующие задачи:

•создание общего образовательного пространства, максимально комфортного для всех учащихся;

•помощь каждому ребенку в решении актуальных задач развития, обучения, социализации;

•психологическое обеспечение адекватных и эффективных образовательных программ;

•развитие психолого-педагогической компетенций, психологической культуры педагогов, учащихся, родителей.

В связи с постоянным увеличением объёмов информации, которая должна быть усвоена учащимися, на первое место выходит не передача информации как таковой, а формирование навыков работы с разнообразными информационными потоками. Это важнейшая задача современного школьного образования.

Формирование универсальных учебных действий (УУД) реализуется в рамках целостного образовательного процесса в ходе изучения системы учебных предметов и дисциплин, в метапредметной деятельности, организации форм учебного сотрудничества и решения важных задач жизнедеятельности обучающихся.

Наиболее важными УУД являются коммуникативные и регулятивные наиболее эффективна при их формировании - игровая технология, независимо от уровня и возраста учащихся, так как является ведущей деятельностью человека от рождения до зрелых лет. Проблема формирования коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий остается очень актуальной в наше время. Значение этих УУД очень велико в повседневной жизни человека:

 1. Регулятивные универсальные учебные действия обеспечивают учащимся организацию их учебной деятельности, так, планирование предполагает определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий, оценка предполагает осознание уровня и качества усвоения, а контроль предполагает сличение способа действий и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона.

2. Благодаря овладению коммуникативным универсальным учебным действиям учащиеся учатся ставить правильно вопросы, разрешать конфликты словесным путем, полно и точно выражать свои мысли.

Таким образом, проблема формирования коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий школьников и необходимость их поддержания и развития с помощью целенаправленной игровой деятельности является актуальной до сих пор, потому что качества, которые формируются за счет этой деятельности, играют важную роль в жизни ребенка.

На всех этапах обучения учащиеся активно включаются в образовательный процесс, проявляя инициативу и совершая творческую работу. Таким образом, в современной системе школьного образования незаменимым становится обучение на основе дидактических игр, которые помогают успешно достичь поставленных в образовательных стандартах целей обучения [1]. Разнообразие форм и методов игрового обучения даёт возможность эффективного применения игры на любых уроках в любом классе и практически на любом материале.

Наибольшую эффективность игровые задания показывают при формировании коммуникативных и регулятивных УУД [2]. Это связано с самой природой игры. Необходимость выполнения заданий по определённому алгоритму в сочетании с тесным взаимодействием с другими участниками игрового процесса обеспечиваю наиболее эффективное формирование данных видов универсальных учебных действий.

Игровая форма рассматривается как способ формирования и расширения профессиональных ориентиров и тренинг в модельных условиях. Игра, как культурная единица, представляет собой единство игровой деятельности и игровой формы.

Современные деловые игры, дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее соорганизации. Психологически это означает, что участники начинают отходить от узкопредметных вопросов и направляют свою активность на анализ и соорганизацию коллективной современной деятельности в конкретных условиях игры, т. е. осуществляют собственно игровую деятельность. Несмотря на разнообразие проектируемых конкретных игровых форм, при организации каждой из них должны соблюдаться следующие требования.

 1. Основная тема. Тема задает основную действительность, структура и процессы которой подлежат игровой имитации. Это могут быть выработка и принятие управленческих решений, программирование и планирование коллективной работы, решение социально-психологических проблем Важно, чтобы в процессе игры имитировалась целостность условий деятельности.

2. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь разные концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки.

3. Организатор игры выполняет функцию координации действий всех участников. Организаторы направляют весь процесс игры на задачи самоорганизации в целях формирования новых способов деятельности и управления групповыми взаимодействиями.

Важным результатом применения игровых технологий является формирование коммуникативных навыков. Коммуникация - это процесс взаимодействия между людьми, заключающийся в обмене информацией̆, в восприятии, слушании и понимании людьми друг друга.

В зависимости от целей, компетентностные игры могут быть классифицированы следующим образом:

1.Эффективная коммуникация - продуктивное взаимодействие двух сторон, результатом которого является понимание. Предложить выполнить задание в команде, которое требует от всех участников максимальной сосредоточенности и группового взаимодействия. Такая игра покажет наблюдателю, кто из участников игры обладает лидерскими качествами. Такие игры тренируют умения:

* Умение определять и удерживать предмет коммуникации
* Умение работать с вопросами: задавать вопросы разного типа, умение отвечать на вопросы
* Техники эффективной презентации
* Актерское мастерство
* Сценирование
* Организация группового взаимодействия
* Анализ и учет особенности аудитории

2. Критическое мышление – разумное рефлексивное мышление, направленное  на принятие решения (чему доверять? и что делать?).

Тренируемые умения:

* занимать позицию и обнаруживать другие
* аргументировать свое мнение, исходя из занимаемой позиции;
* договариваться
* выбор стратегии и наступления
* умение публично выступать
* задавать вопросы и отвечать на них

3.Дизайн-мышление – это процесс, ориентированный на создание лучшего будущего и поиска новых решений для комплексных проблем в самых разных областях

Тренируемые умения:

* творческое, креативное и проектное мышление;
* умение проявлять эмпатию – смотреть на мир глазами другого человека;
* умение создавать прототипы своих идей на самых ранних этапах их придумывания;
* командная работа

в основе Дизайн- мышления лежит эмпатия и создание прототипов. Эмпатия позволяет при создании продукта или услуги учесть как можно более широкий круг потребности людей, чтобы создать универсальное предложение. Прототип помогает совершить те ошибки, которые удастся в последующем избежать, после принятия итогового решения. Другими словами, методы дизайн- мышления помогают организовать предпроектное исследование.

4.Командодействие Команда - сотрудничество, соорганизация людей для решения общей задачи.

Тренируемые умения:

* сплоченность, чувствование другого
* оценка ресурсов относительно задачи (своих и другого)
* планирование совместного действия,
* решение конфликтов,
* ведение переговоров, умение договариваться
* умение управлять командой, умение брать на себя ответственность
* умение строить стратегию по решению задач

Как правило все игры проходят с неугасающим интересом. В результате таких игр – тренировок участники смогут:

* Познакомиться со значением и назначением тренируемой компетентности
* На базовом уровне освоить необходимые умения, работы в социуме
* Потренировать в игровых ситуациях применение освоенных умений
* Определить свой уровень владения компетентностями через оценивание в состязаниях.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания, обладающим образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

 Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания, развития коммуникативных компетенций нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность и самостоятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.

 Игра - это средство создания "детского общества". Игра или игровая деятельность несёт в себе, как минимум, две стороны, две самостоятельных "жизни" участников. Первая - это сама игра с её правилами, сюжетом, результатами. Вторая - взаимоотношения людей (участников) в ходе игры. Вот эта вторая жизнь и есть то содержание, которое формирует коммуникативные универсальные учебные действия.

Игра - это деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики ребёнка. В играх для школьников не должно быть серости и однообразия.

Познание мира посредством использования игровых технологий приобретает иные формы, не похожие на обычный процесс обучения, так как в играх присутствуют фантазия детей, развитие творческих способностей; самостоятельный поиск ответа, активность учащихся; новый взгляд учеников на известные уже факты и явления; пополнение и расширение знаний; установление связей, сходства или различия между отдельными событиями; свобода выбора у учащихся; целеполагание и навык достижения цели; многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах, и что очень важно, не под давлением, а по желанию самих учащихся; выработка моральных и коммуникативных норм у детей в ходе игры; воспитание уверенности в себе и самодостаточности у детей - будущих взрослых.

Список источников и литературы

1.Колкунова А. В. Система формирования УУД средствами игрового обучения // Молодой ученый. — 2014. — №8. — С. 796-798.
2.http://grani3.kznscience.ru/data/documents/1\_Bastina.pdf