

Кухоренко Наталья Вячеславовна

старший преподаватель

Балтийская государственная академия

рыбопромыслового флота

ФГБОУ ВО «Калининградский государственный

технический университет»

аспирант

ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный

университет им. И. Канта»

г. Калининград, Калининградская область

DOI 10.21661/r-113868

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: данная статья посвящена применению игровых технологий в образовательном процессе. Автор приходит к выводу о важнейшей роли игры в воспитании и обучении школьников.

Ключевые слова: учебно-воспитательный процесс, феномен игры, игровые технологии.

В настоящее время в рамках учебно-воспитательного процесса все больше внимания уделяется активизации познавательной деятельности учащихся с целью повышения их мотивации к учебе. По различным предметам проводятся олимпиады, соревнования, конкурсы, тематические мероприятия, что приводит к активизации и интенсификации деятельности учащихся. Под целенаправленным педагогическим воздействием при грамотной организации педагогической среды и выборе верных педагогических технологий такая работа приводит к достаточно высоким результатам. Педагогические игры и игровые технологии способствуют активизации познавательной деятельности учащихся на уроках, повышая уровень их мотивации.

Феномен игры в педагогической науке – это компонент педагогической культуры, который является способом организации обучения, воспитания и повышения мотивации учащихся.

Игровые педагогические технологии – широкое понятие, включающее в себя комплекс методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью, четко сформулированной целью обучения и направленностью на определенный педагогический результат.

Значение педагогических технологий и игр феноменально: поскольку они являются не только и не столько развлекательно-рекреативным видом деятельности, но и моделью, используемой в обучении, творческой деятельности, построении человеческих взаимоотношений и проявлений в труде, в то же время способствуют эмоциональной разрядке и заряжают новой позитивной энергией.

Игровая деятельность выполняет следующие функции: развлекательную, диагностическую, коррекции, самореализации, социализации, межнациональной коммуникации (интеграционную), игротерапевтическую.

С.А. Шмаков считал, что большинству игр присущи следующие черты: свободная развивающая деятельность, творческий характер, эмоциональная приподнятость деятельности, наличие прямых или косвенных правил [4].

Педагогические игры можно классифицировать: по характеру педагогического процесса, по виду деятельности, по характеру игровой методики, по игровой среде.

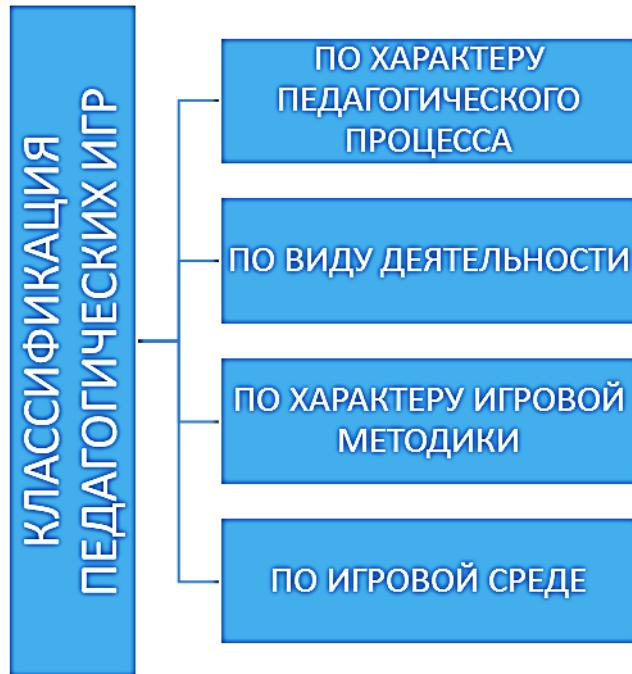


Рис. 1

Игровые технологии можно использовать на всех этапах обучения по различным предметам в качестве элемента или целого урока с целью введения темы, объяснения, закрепления или контроля ключевых понятий по теме; при планировании внеклассной работы или самостоятельной технологии при освоении темы или раздела.

Педагогическая игра характеризуется учебно-познавательной ориентацией, поэтому у нее должны быть цели, направленные на определенный педагогический результат.

Как связать реализацию игровых приемов, выполнение дидактического задания с успешным результатом в рамках урочной формы занятий? Для выполнения поставленной задачи следует помнить, что учебная деятельность подчиняется правилам игры, а учебный материал- ее средство. Дидактическая цель занятия дается учащимся в игровой форме, в учебную деятельность при этом следует ввести элемент соревнования (индивидуального или командного), – таким образом, дидактическая задача перейдет в игровую, а успешно выполненное игровое задание будет напрямую связано с дидактическим заданием и положительным результатом.

Игра является важнейшим средством воспитания и обучения школьников. При применении педагогических игр и игровых технологий на уроках следует делать их доступными для восприятия учащимися того возраста, для которого они предназначены; не забывая о традиционной форме урока, вносить элементы новизны с целью активизации познавательной деятельности учащихся, таким образом, чтобы при этом учебно-воспитательные цели урока были реализованы в полном объеме.

Список литературы

1. Газман О.С. В школу – с игрой / Газман О.С. [и др.]. – М., 1991.
2. Пидкастый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкастый, Ж.С. Хайдаров. – М.: РПА, 1996.
3. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 1996.
4. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1979.