

**Кухоренко Наталья Вячеславовна**

старший преподаватель

Балтийская государственная академия

рыбопромышленного 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.

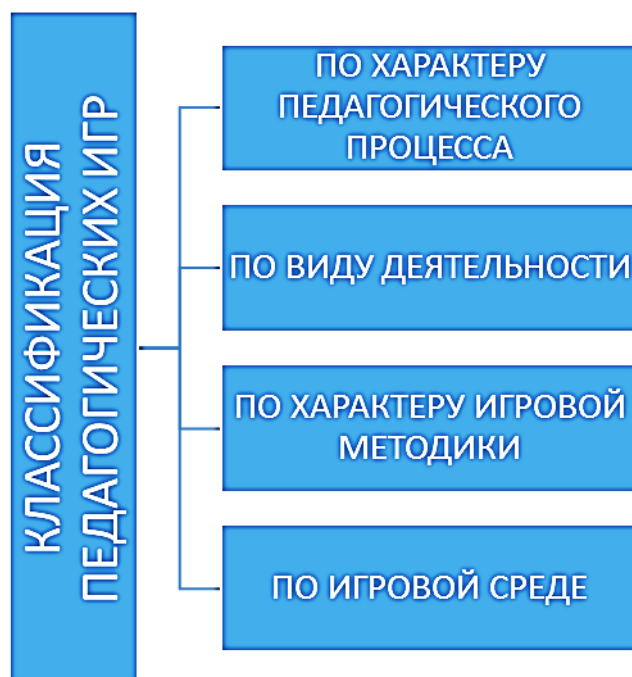


Рис. 1

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. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, 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.