

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Лукина Е.М.

Россия, Тамбовский государственный университет
имени Г.Р. Державина
lukina060589@yandex.ru

Аннотация. В статье раскрывается значение игры в процессе обучения в школе. Рассматриваются возможности игровых технологий для развития познавательной активности и позитивных личностных качеств обучающихся.

Ключевые слова: игра, воспитание, обучение, педагогические технологии, игровые технологии, личностные качества.

Школы в современном мире с каждым годом все активнее ищут новые методы, формы, средства обучения и воспитания. Они должны быть такими, чтобы заинтересовать учеников, развить их любопытство и любознательность, стимулировать активность на занятиях. Учеба должна доставлять удовольствие. Но как это сделать грамотно, чтобы каждый был в этом заинтересован – и педагог, и ученик? С этой целью в школах применяют вариативные игровые технологии.

Слово "технология" происходит от греческих слов "технос" – это мастерство, умение и "логос" - закон, наука. Следовательно, слово "технология" можно перевести как "наука об обучении". Под педагогической (или образовательной) технологией понимают содержательную технику реализации образовательного процесса [1].

Этот термин используют чаще остальных, в него входят и технологии обучения, и технологии воспитания. В настоящее время существует огромное количество педагогических технологий, среди которых особое место занимают игровые технологии. По определению Г.К. Селевко, игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [2]. В отличие от обычных игр, в играх с образовательным уклоном четко выделяются цель обучения и образовательные результаты.

Само понятие игра является довольно сложным: она играет очень важную роль в воспитании и в обучении любого человека. Существуют разные точки зрения на феномен игры, но все они имеют что-то общее.

Так, например, П.П. Блонский полагает, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельностей ребенка. Д.Б. Эльконин считал, что игры социальны по своей сущности и прямой насыщенности и ориентированы на отражение взрослого мира. По его мнению, игра организует с помощью культовых символов деятельность и, значит, учит ориентироваться в явлениях культуры, помогает использовать их соответствующим образом.

Сущность игры по Л.С. Выготскому, заключается в том, что она представляет собой обобщение желаний ребёнка, основным содержанием которых является система отношений со взрослыми. Ученый отметил: «Ребенок действует в игре по линии наименьшего сопротивления, т.е. делает то, что ему больше всего хочется, т.к. игра связана с удовольствием. В то же время он научится действовать в игре по линии наибольшего сопротивления: подчинение правилам игры и отказ от действия по непосредственному интересу, есть путь к максимальному удовольствию» [3].

А.П. Усова определила, что игра – это особая форма освоения действительности по ориентации в смыслах жизни, форма организации детской жизни, носящая самостоятельный и творческий характер, в ней ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни [4]. К.Д. Ушинский определил игру как посильный для воспитанника способ вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путем

подражания он воспроизводит в игре привлекательные, но пока реально недоступные ему формы поведения и деятельности взрослых. Создавая игровую ситуацию, воспитанники усваивают основные стороны человеческих отношений, которые будут реализованы впоследствии.

Игровые технологии стимулируют познавательную активность обучающихся, ориентируют их на самостоятельный поиск возникающих вопросов, позволяют использовать жизненный опыт учеников, включая их обыденные представления о чем-либо.

При разработке любой игровой технологии следует учитывать следующие моменты:

- при выборе содержания и сюжета необходимо учитывать базовые потребности ребенка в самовыражении, саморазвитии и самореализации,
- предлагаемая игра должна транслировать позитивные социальные установки и обладать определенной «степенью свободы».

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игра развивается вместе с основным содержанием, способствует активизации учебного процесса и овладению различными элементами познания. Личностные качества ученика формируются в активной деятельности, и, прежде всего в той, которая на каждом возрастном этапе является ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. С помощью игровых приемов можно развить память ученика, речь и мышление, коммуникативные умения, самостоятельность и ответственность.

В процессе игрового неформального общения и взаимодействия происходит формирование новых, позитивных взаимоотношений за счет коррекции имеющего опыта поведения обучающегося. Игровая практика снимает неуверенность перед неизвестностью, т.к. у участника игры появляется разнообразный социальный опыт, приобретаются запланированные педагогом новые ценности.

На практике реализация игровых технологий требует определенных усилий, как от педагога, так и от учеников, выступающих в качестве игроков: от него необходим определенный уровень интеллекта, силы и независимости. Игровые технологии разнообразны в зависимости от заложенной в них концепции. Они включают в себя: ролевые и деловые игры, дидактические игры, сюжетные, диагностические и т.д. Введение игровых методик и сценариев на уроках осуществляется по следующим основным направлениям: цели учащихся ставятся в форме игровых заданий, школьные мероприятия проводятся в соответствии с правилами игры, обучение включает в себя элементы соревнования, которые превращают дидактическую работу в игру: чем успешнее выполнение дидактических заданий, тем выше результат.

Особое значение в настоящее время приобретают игровые технологии, включающие в себя информационно-коммуникационные технологии, позволяющие организовать учебное сотрудничество обучающихся не только в офлайн формате, но и с учетом онлайн-взаимодействия. «Игровые мультимедиа, нацеленные на работу зрительной памяти посредством использования активного визуального ряда, - это базовый инструмент, решающий задачу привлечения внимания учащихся, его фиксирования, а при последующем воспроизведении обеспечивающий создание у участников образовательного процесса четкого ассоциативного ряда» [5].

То, какое место будут занимать игровые технологии в обучении детей, какие игры и обучающие элементы будут выбраны, во многом зависит от квалификации преподавателя и содержания учебной игры. Особое значение имеет педагогическое мастерство учителя при использовании в игровом формате ИКТ технологий, поскольку данный вид технологий имеет существенные ограничения. Уроки с использованием

игровых техник и ситуаций одновременно мотивируют и поощряют учащихся к участию в образовательной деятельности.

Литература

1. Блонский П.П. Память и мышление. СПб.: Питер, 2008. 208с.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 2008. 256с.
3. Выготский Л.С. Мышление и речь. М.: Лабиринт, 2007. 352 с.
4. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М.: Просвещение, 1976. 96 с.
5. Ларионова Т.В., Филиппенко Л.К. Информационно-коммуникативные технологии в образовательном процессе начальной школы: воздействие на учащихся // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». 2022. Т. 21. № 1. С. 78-87.