

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ*БНТУ, г. Минск**Научный руководитель: ст. преподаватель Зуенок А. Ю.*

Под «игровыми технологиями» в педагогической науке понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

В современной системе образования, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология 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 занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологию внеклассной работы.

Реализация игровых приемов о направлениям:

- в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;
- педагогическая цель ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры;

– успешное достижение педагогической цели связывается с результатом игры.

Эффективность игровых методов обусловлена такими дидактическими свойствами игры, как:

– двойственность – сочетание условности и реальности в игровой ситуации (подключается воображение, творческое сознание);

– неопределенность исхода – возможность для игрока влиять на ситуацию, то есть актуализируются возможности игрока – переходит из потенциального состояния в актуальное;

– добровольность – способствует росту внутренней организованности;

– полифункциональность – воспроизведение особенностей различных видов деятельности и расширение возможностей варьирования условий развития личности.

Классификация игр в учебном процессе:

– по структуре: игры-упражнения, игры-соревнования (конкурсы), ролевые игры.

– по характеру познавательной деятельности: игры-восприятия, репродуктивные, игры-осмысление, поисковые игры, закрепления, контрольные.

– по степени самостоятельности: различные типы дидактических игр.

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.

Наряду с педагогической или дидактической игрой существует понятие обучающая игра. «Обучающая игра» – термин до некоторой степени тавтологичен.

Игра и учение – единый умственный процесс, и педагог-профессионал всегда ведет урок в игровой атмосфере. Обучающие игры имеют ряд правил:

– они не должны содержать слишком много информации (даты, имена, правила, формулы, иначе они перестают быть играми;

– должны расширить мышление детей, поощрять инициативу;

– должно быть больше самостоятельности, воображения, творчества.

В каких же моментах обучающая игра не только полезна, но и необходима?

Во-первых, для активизации и формирования коммуникативных отношений, особенно в начале учебного года.

Во-вторых, для преодоления порога познания, когда встречаются трудные темы, для их лучшего усвоения используются обучающие игры (парадоксы, головоломки, игры на аналогию и т.д.), которые позволяют уйти от старых стереотипов и искать новые способы решения задач.

Характеризуя учебные игры, необходимо отметить их особенности:

– педагог действует совместно с детьми в роли одной из играющих сторон;

– педагог находится в роли наблюдателя или болельщика;

– педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта, консультанта.

Оптимальность использования игры может быть определена следующими условиям, если: происходит включение познавательной активности, ситуация успеха в учебной игре является предпосылкой познавательной активности.