

БӨЛІМ: БАЯНДАМАЛАР

1. Игровые технологии как вид педагогических технологий

ЖАРИЯЛАНДЫ
23.01.2019СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/51768/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

В настоящее время имеется определенная заинтересованность у школы в организации своей деятельности, обеспечивающей развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к процессу обучения каждого учащегося, внедрения разных инновационных учебных программ, воплощение принципа гуманного подхода к детям для того, чтобы оптимизировать процесс обучения и извлечь из него максимальную пользу.

Важность процесса игры в данном контексте безусловно первостепенна и включает в себя психолого-педагогическое изучение поведения школьников в течение всего периода обучения, особенно в младших классах, когда учеба только становится ведущей деятельностью, с целью максимального раскрытия индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого учащегося, укрепления его собственной позитивной активности, определения особенности его личности, своевременной поддержки при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении.

Играм младших школьников уделяется больше внимания в таких дисциплинах, как педагогика и методика преподавания младших школьников (М.Т.Салихова, Ф.КБлехер, Н.М.Конышева, А.С.Ибрагимова и др.). Это обусловлено тем, что указанные авторы рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно младшего школьного возраста. В общеобразовательной школе аспекты игровой деятельности рассматривались О.С. Газманом, С.В. Арутюняном, Ф.И.Фрадкиной, О.А. Дьячковой, В.М. Григорьевым, Г.П. Щедровицким и др.

Одной из форм обучения, предусматривающей активное вовлечение учащегося в процесс, являются игровые технологии, которые могут сделать интересной работу учащихся, включая творческо-поисковый и «будничные» аспекты занятий.

Увлечательность мира игры позволяет легче запомнить, повторить, закрепить информацию, а эмоции от игры задействуют все психические процессы и функции ребенка. Игра способствует применению знаний в новой ситуации, иными словами, учащиеся усваивают материал через определенную практику, внося интерес и разнообразие в учебу.

В настоящее время важность игры повышается и из-за чрезмерной загруженности современного школьника информацией. Во всем мире, и в Казахстане в том числе, очень быстро расширяется предметно-информационная среда. Сам процесс обучения задействует использование гаджетов. Телевидение, видео, радио, и, конечно же, интернет в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем самой разнообразной информации. Актуальной на сегодняшний день задачей школы становится развитие навыка самостоятельной оценки и качественного отбора входящей информации. К слову, одной из форм обучения, помогающей развить подобные умения, является дидактическая игра, которая помогает использовать знания на практике, полученные на уроке и во внеурочное время.

Игра есть самая естественная для ребенка и привычная форма обучения.

Объектом изучения и описания в настоящей работе является познавательная деятельность школьников при исследовании нового материала на занятии.

Предмет изучения и описания в настоящей работе – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при исследовании нового материала на заданиях, содействующих активизации познавательной деятельности обучающихся и ведущих к наиболее сознательному усвоению знаний. Использование последних повысит прочность и качество освоения знаний обучающихся, если:

— игры: отбираются и создаются в соответствии с содержанием исследуемой проблемы, с целями и вопросами уроков; применяются в комбинации с иными формами, способами и методами, эффективными при исследовании нового материала; отчетливо организуются; отвечают увлечениям и познавательным возможностям обучающихся;

— степень познавательной деятельности обучающихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

Цель изучения и описания в настоящей работе состояла в теоретическом обосновании и апробации методики применения игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при исследовании нового материала на занятии. Достижение данной цели требовало решения следующих задач:

1. Осуществить теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью раскрытия сути игры. Определить подходы к теме изучения.

2. Выявить преподавательские и методичные основные положения конструирования и применения игровых технологий.
3. Рассмотреть игровые технологические процессы, какие могут благополучно применяться при исследовании нового материала на заданиях.

1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Игровые технологии выступают в составе педагогических технологий. В соответствии с предложенной систематизацией Г.К.Селевко, педагогические технологические процессы согласно доминирующему (преобладающему) способу подразделяются на:

Игровые

Догматические, репродуктивные

Объяснительно-иллюстративные

Развивающее обучение

Проблемные, поисковые

Программированное обучение

Диалогические

Творческие

Саморазвивающее обучение

Информационные (компьютерные).

М. Новик выделил имитационные и не имитационные способы (формы) проведения обучения.

Характерной особенностью неимитационных занятий считается то, что нет четкого алгоритма по изучению информации и активизации обучения. Процесс преподавания проводится посредством формирования непосредственной и обратной взаимосвязи между педагогом и учащимися.

Особенностью имитационных методов выступает модель исследуемого процесса (имитация персональной либо совместной работы). Отличительная черта имитационных занятий —разделение на игровые и не игровые. К игровым относятся те методы и способы, реализуя которые учащиеся выбирают и исполняют конкретные роли.

М.Новик отмечает их качественно высокий результат в процессе усвоения материала,

так как происходит значительное приближение учебного материала к определенной практической или профессиональной деятельности. Это способствует усилению мотивации и повышению динамичности обучения.

2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

Для начала необходимо проанализировать «историю вопроса», отметить значительные свойства и качества игры, сопоставив игры животных и людей, а также игру в разных культурах.

В животном мире также существуют игры. Так именуются, в большинстве случаев, абиотические формы и вид поведения животных, когда они выполняют такие действия, что не доставляет им ни комфорта, ни пищи, не удовлетворяет витальных потребностей, не попадает в категорию «ориентировочной деятельности». Легкомысленные сражения и битвы детенышей, игра кошки с пойманной мышкой. В основном, в животном мире игра несет в себе конкретную функцию: это тренировка или подготовка, безвредный метод освоения и изучения некоего действия.

«Человеческие» игры, согласно взглядам многих исследователей в данной области выполняют аналогичную — учебную — функцию в онтогенезе. Исследователи детства — М.Мид, де Моз делают акцент на то, что игра ребенка примитивных культур, в большинстве своем есть подражание профессиональным действиям взрослых. Маленькие дети возятся с луками, горшочками, воздвигают небольшие домики и т.п. В настоящее время, когда игра детей поменялась, включая атрибуты и по сути, многочисленные детские игрушки воссоздают рабочие инструменты взрослых — лопатки, ведерки и т.д.

Наиболее общераспространенное суждение о функции игры выстцпает в качестве тренировки навыков и способностей «взрослых» действий. Непосредственно это отмечает А.Н.Леонтьев в своей работе «Психологические основы дошкольной игры» .

«В процессе деятельности у детей появляются разногласия между бурным формированием у него необходимости в действии с предметами, с одной стороны, и появлением исполняющих данные действия — с другой. Ребенок намерен самостоятельно управлять машиной, он сам желает грести веслами на лодке, однако не способен реализовать их, поскольку не умеет и не может освоить те действия, для которых нужны реальные предметные условия... данное противоречие... способно разрешиться у детей исключительно в единственном виде деятельности, в игровой деятельности, в игре..» [1].

Однако, имеются иные точки зрения на функцию игры в жизни людей.

В.Н.Дружинин полагает, что главная роль в интеллекте отведена формированию прогностических моделей, созданию вероятных вариантов будущего. В таком случае игра (построение возможных миров и воздействия на них) — это одно из проявлений умственных способностей, его обязательное качество. Оно не находится в зависимости от возраста, попросту «создание моделей общества и мира» взрослыми именуется по-другому — искусством, философией. И чем интеллектуальнее индивид, тем более он должен быть склонен к игре [2].

Польский исследователь Стефан Шуман считает игру особенным и образным видом активности детей, что помогают ему обучаться и приобретать новые знания. Шуман отметил тот факт, что игра активизирует в детях наивысшие эмоциональные переживания и включает ребенка самым глубоким образом. Принимая во внимание исследования Шумана, понятие игры можно определить как процедуру формирования, ориентированную своего рода на развитие наблюдательности, воображения, определений и способностей.

В документах по исследованию функции детской игры Е.О.Смирновой отмечено, в частности, преимущество нереалистического содержания нынешних игр. Ребенок играет в «черепашек-ниндзя», «пришельцев», «покемонов», большая часть игр не имеет ровным счетом ничего общего с нарабатыванием полезных способностей и навыков. Е.О.Смирнова поясняет данное обстоятельство культурно обусловленным разрывом между детством и взрослостью, о котором пишут исследователи психологии подростков. Если раньше дети сосуществовали рядом с взрослыми, чаще напрямую участвуя в их работе, в настоящее время детство — это самостоятельный и отдельный промежуток жизни, абсолютно отделенный от взрослых форм деятельности.

Игра до такой степени универсальна, неординарна, многофункциональна, ее пределы до такой степени обширны и прозрачны, что охарактеризовать ее каким-либо точным, кратким словом, скорее всего, попросту невозможно. Многочисленные определения игры, которыми обладает наука, неполные, неточные, а в некоторых случаях и просто ошибочные. Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга таким образом смотрит на данный вопрос: «Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные токования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как высшее единство охватывало их и вбирала в себя» [3].

Детская игра — исторически образовавшийся тип деятельности ребенка, содержащийся в воссоздании действий взрослых и взаимоотношений между ними и ориентированный на изучение и принятие предметной и социокультурной реальности,

одно из средств физического, умственного и нравственного обучения и воспитания детей.

Игра выступает практика развития. Дети играют, поскольку что развивается, и развивается, вследствие того, что играет. А.С.Макаренко отмечал колоссальное значение игры в воспитании и создании подрастающей личности.

Коллектив играющих детей выступает в качестве организующего начала по отношению к отдельному участнику, определяющее и поддерживающее исполнение принятой на себя детьми роли.

Игра как аспект культуры вместе с трудом и учением выступает как один из ключевых типов деятельности индивида. Г.К.Селевко выделяет игру в качестве «вида деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [4].

3. Значение игры в обучении

Выше были определены суть и функции игры, чтобы выделить мысль о том, что потребность в игре является одной из базовых потребностей человека в принципе и ребенка, в частности. А суть игры может меняться в зависимости от культурной ситуации, в которой находится ребенок.

Некоторые ученые полагают, что не только суть, но и в целом стремление к игровой деятельности находится в зависимости от общественных условий. В преподавательской психологии отмечено, что игра — деятельность именно дошкольного возраста. В.Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот принцип, полагая, что утрата ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления...». Иными словами, необходимость в игре остается, отсутствуют лишь формы, в коих данная потребность имела возможность осуществляться.

Здесь уместно привести один из моментов, представленных в «От двух до пяти» К.Чуковского. Целесообразно и правильно думающая мать старалась совсем убрать игру из процесса деятельности и мышления ребенка, ознакамливая его с научными фактами и серьезным подходом к явлениям. Выслушав повествование матери об этом, как дети появляются на свет, сын также припомнил, что у мамы в животе он пил чай, сидя на крылечке... Дети дошкольного возраста не могут не играть. Взрослые не играть могут. Однако необходимость в игре у множества взрослых остается на протяжении всей

жизни, доказательства чему можно найти не только в исследованиях, но и в повседневном опыте. Эпидемии компьютерных игр обрушиваются на компании, оборудованные прогрессивным информационным оснащением; играют люди, справедливо считающиеся основой консерватизма и практического подхода к жизни — женщины 40–50 лет, обремененные семьей и работой. Стихийное движение «ролевых игр», включает возрастные группы от школьников до людей 30–40 лет и выступает самым многочисленным стихийным движением как в нашем государстве, так и за границей.

Ввиду наличия определенных условий, которые будут раскрыты далее, игра весьма интересна для участников вне зависимости от возраста. Школьники готовы тратить массу своих сил, времени, творческой находчивости и изобретательности ради участия в играх, по этой причине, став орудием педагогики, игра способна применять весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, в случае вложения образовательного содержания в игровую оболочку, можно найти решение одного из основных вопросов педагогики — аспекта мотивации учебной деятельности.

На сам процесс детской игры можно посмотреть с разных сторон. Однако имеются законы, которые не подчиняются ничьим желаниям. В соответствии с одним из них, в случае если какой-то этап формирования и развития не пройден целиком, то следующий станет проходить искаженно. Детские годы — период игры, и если заблокировать игровые способности ребёнка, не предоставляя ему возможности наиграться, то на следующей стадии развития он станет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

В учебнике «Психология», автором которого является В.А.Крутецкий, читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания» [5].

Психологи, педагоги, преподаватели, заметив в игре сильное средство мотивации для преодоления кризисных ситуаций в процессе обучения, уже достаточно долгое время успешно применяют ее в своей деятельности. Есть страны, которые условились с направлением: Америка, к примеру, «специализируется» на игровых методиках обучения, Франция — на «jeu dramatique», в Израиле вообще педагоги без знания игровых технологий не допускаются к работе с детьми.

Безусловно, и в нашей отечественной, и в международной педагогической практике накоплен багаж, который может быть применен. Само собой, в первую очередь, игровые

технологии. Они нашли обширное использование в нашей практике. Игровые технологии обладают колоссальным потенциалом с точки зрения приоритетной образовательной задачи: создания и развития субъектной позиции ребёнка в части взаимодействия собственной деятельности, общения и самого себя. Помимо игровых технологий этой задаче предназначаются проектный метод, модульная технология и обучение «с погружением». К примеру, проектная деятельность есть в нашей школе в настоящее время как внеурочная образовательная программа. Модульная технология активно используется нашими педагогами, особенно — в начальной школе.

В советские времена в школе игре несправедливо уделялось недостаточно внимания, но в дошкольных организациях она считалась и считается в настоящее время не то чтобы распространённой, а ведущим методом обучения и преподавания, то есть формирования личности ребёнка. Имеются данные технологии и в практике внешкольных учреждений, внеклассные мероприятия тоже никак не могут без них обойтись.

Игра до такой степени исключительное проявление жизни, отчего она попросту не могла никак не быть применена в разных областях деятельности людей, в той части и в педагогической. В педагогическом процессе игра означает равно как способ обучения и воспитания, передачи накопленного навыка, включая ранее с первых шагов человеческого общества согласно пути своего развития. Г.К.Селевко подмечает: «В нынешней школе, производящей ставку в активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность применяется в последующих вариантах:

в свойстве независимых технологий с целью изучения определения, проблемы и в том числе и области учебного предмета;

как компоненты (в некоторых случаях крайне значительные) наиболее обширной технологии;

в свойстве задания (обучения) либо его элемента (внедрения, разъяснения, укрепления, процедуры, контролирования);

как методика внеклассной работы.

Определение «игровые педагогические технологии» содержит довольно широкую группу способов и приемов организации преподавательского процесса в форме различных преподавательских игр, какие различаются от игр в целом тем, то что они обладают отчетливо поставленной целью преподавания и надлежащим ей преподавательским результатом, какие в свою очередь аргументированы, выделены в определенном типе и характеризуются учебно-познавательной тенденцией. Указывая на свойства игры, следует выделить характерные черты их изменения в игре педагогической: обстановка классно-урочной концепции обучения никак не

предоставляет способности выразиться игре, в так именуемом «чистом виде», педагог обязан формировать и согласовывать игровую деятельность ребенка. Игровая модель уроков формируется в заданиях при поддержке игровых приемов и ситуаций, какие должны представлять равно как способ побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Воплощение игровых способов и ситуаций при урочной форме уроков протекает согласно таким ключевым направлениям:

Дидактическая задача устанавливается пред обучающимися в форме игровой задачи.

Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

Учебный материал применяется в свойстве ее средства.

В учебную деятельность включатся соревнования, какие содействуют переходу дидактических задач в ряд игровых.

Успешное осуществление дидактической задачи связывается с игровым результатом».

4. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.

К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра — реальность, и действительность значительно наиболее увлекательная, нежели та, что его окружает. Увлекательнее она для ребенка непосредственно вследствие того, то что отчасти есть его собственное создание. В игре ребенок живет, и следы этой жизни полнее остаются в нем, нежели следы реальной жизни, в которую он никак не имел возможность ещё вступить по сложности её явлений и интересов. В действительной жизни ребенок не более чем ребенок, создание, никак не имеющее ещё практически никакой самодостаточности, слепо и беззаботно увлекаемое ходом существования; в игре же дитя, уже зреющий людей, испытывает собственные силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [6].

На основе данной идеи Ушинского, можно отметить следующие условия, делающие игру для детей не попросту заманчивой, однако и незаменимой, одной областью осуществления потребностей:

Самостоятельность. Игра — только одна область существования, в которой ребенок непосредственно устанавливает цели и средства. И это немаловажно никак не только детям. Одной из причин кризисности, проблемы подросткового возраста считают недостаток у них собственной деятельности. Проверка сил постоянно связана с неудачей. По этой причине эксперименты во взрослой деятельности почти

неосуществимы; никто никак не обеспечит ребенку и подростку какого-либо процесса, почти обреченного на провал. Школьные же деятельности весьма ограничены и немногочисленны.

Возможность творчества за пределами игры доступна только небольшому числу подростков. Игра же предполагает собою вероятность «беспрепятственно» творить — в очень многих сферах существования. В области межличностных взаимоотношений (традиционные вид развлечения вида «дочки-матери»), в управлении (вид развлечения в «города», какие ребята населяют выдуманными персонажами), непосредственно в исполнительском творчестве — сделать из пластилина, изобразить, сшить костюм...

Б.Д.Эльконин в выступлении в конференции «Педагогика развития» определил такой из элементов появления заинтересованности, как энергии изучения новых возможностей. Приобретенная вероятность как правило подталкивает к опробованию. Данное, к примеру, поясняет интенсивность увлечения ребенка и взрослых к Интернету — данная сеть предоставляет чувство почти безграничных возможностей.

В определении образовательной игры Д.Кавторадзе, кроме того, говорится о «изыскании вероятной действительности». То есть привлекательность игры состоит, в частности, в возникновении новых возможностей. Каких именно? Это находится в зависимости от вида игры. Несомненно, более интересны способности, соответствующие важным потребностям возраста и личности. Разумеется, необходимо выделить, то что точные игры, разрешение головоломок, никак не апеллирующие ни к каким потребностям, зачастую привлекают никак не меньше нежели игры с денежным выигрышем. Вопрос игровой мотивации весьма значим, однако изучен пока не в полном объеме. Рекомендуется нижеприведенный список потребностей, какие могут быть реализованы в играх:

- наличие своей деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое испытание;
- самоопределение через пробы деятельностей.

Условия, обеспечивающие притягательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий абсолютно всех

участников в достижение игровых полнее.

Включенности любого: указания в целом и каждого игрока собственнoлично. Возможно никак не задавать индивидуальных тем, в случае если разговор проходит, к примеру, о соревновании. Однако в то время вероятность свершения успеха обязана являться у каждого члена команды.

Возможность действия для любого участника. Обязаны быть отработаны и заложены в игровую оболочку не только лишь аргументы, однако и возможность независимого интенсивного воздействия для любого игрока, таким способом, чтобы он имел возможность осуществлять решения, подбирать варианты методов действованиия, обладал возможность несогласия от воздействия и т.д.

Результат игры должен быть разнообразен в зависимости с стараний играющих; должен быть риск провала.

Игровые задачи должны быть выбраны таким образом, чтобы их осуществление было сопряжено с определенными трудностями.

С другой стороны, задачи должны быть легкодоступны любому участнику, по этой причине следует, во-первых, принимать во внимание уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) вплоть до тех, осуществление которых потребует существенных стараний (формирование новых знаний и умений).

Вариативность — в игре никак не должно быть одного исключительно вероятного пути достижения цели.

Должны быть приняты различные ресурсы с целью свершения игровых целей.

5. 5. Теория и классификация игр

Наравне с трудом и ученьем игра — единственный с основных видов деятельности человека, удивительный феномен людского существования. Игра — это вид работы в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и овладение социального навыка, в коем формируется и совершенствуется самоуправление поведением.

Большая часть игр выделяет соответствующее черты:

- независимая развивающая деятельность, предпринимаемая только по желанию детей, для удовольствия от самого процесса деятельности, а не только с результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в существенной мере импровизационный, активный вид этой деятельности («область творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкурентная борьба («эмоциональное напряжение»);
- присутствие непосредственных либо косвенных законов, отображающих содержание игры, закономерную и временную очередность её формирования.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен преподавательской культуры игра осуществляет следующие значимые функции:

- Роль социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения детей в систему социальных взаимоотношений, освоения им богатств культуры.

- Роль межнациональной коммуникации.

Игра дает возможность ребенку осваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей различных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

- Роль самореализации детей в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра дает возможность, с одной стороны, создать и проконтролировать проект снятия определенных актуальных затруднений в практике ребенка, с другой — обнаружить недостатки опыта.

- Коммуникативная роль игры наглядно объясняет этот факт, то что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку вступить в реальный контекст сложнейших людских коммуникаций.
- Диагностическая роль игры дает возможность преподавателю распознавать различные проявления детей (интеллектуальные, креативные, чувственные и др.). В то же время игра — «область самовыражения», в котором ребенок проверяет собственные силы, способности в независимых действиях, самовыражает и самоутверждает себя.
- Терапевтическая роль игры состоит в применении игры как средства преодоления разных проблем, возникающих у детей в поведении, общении, учении.

«Результат игровой терапии обуславливается опытным путем новых социальных взаимоотношений, какие ребенок приобретает в ролевой игре. Непосредственно практическая деятельность новых настоящих взаимоотношений, в которые ролевая игра определяет детей как со взрослым, таким образом и со сверстниками, отношений

свободы и сотрудничества, вместо взаимоотношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту».

- Роль коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей детей. В игре этот процесс совершается безусловно, мягко.
- Развлекательная роль игры, вероятно, одна из ключевых её функций.

Игра стратегически — только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет с развлечения к развитию.

Педагогические игры — довольно широкая категория способов и приемов организации преподавательского процесса. Главное отличие преподавательской игры от игры в целом складывается в том, то что она обладает значимым показателем — отчетливо поставленной целью преподавания и соответствующим ей педагогическим результатом, какие могут быть аргументированы, выделены в очевидном варианте и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры довольно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят с понимания педагогом функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать преподавательские игры согласно нескольким принципам:

1. Деление игр по типу деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.
2. Согласно характеру преподавательского процесса:

обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие;

репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и прочие.

3. В соответствии с Селевко согласно характеру игровой методологии преподавательские игры разделяются на: предметные, сюжетные, ролевые,

деловые, имитационные, игры-драматизации.

4. Согласно предметной сфере акцентируют игры по всем школьным циклам.
5. Согласно игровой сфере, что в существенной степени устанавливает специфику игровой технологии: отличают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с разными средствами передвижения [7].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Резюмируя вышеизложенное, возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано ряд пособий по игровым технологиям. Хочется выделить работу А.Б.Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе», А.В.Финогенова «Игровые технологии в школе» [8] и О.А.Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей» [9].

Изучение литературы, исследование и анализ собранных по проблеме материалов дали возможность установить основные принципы конструирования и применения дидактических игр различных видов, подготовленных для использования на занятии.

Анализ литературы и практики обучения подвел к потребности исследования комплекса игр, обращенных на активизацию познавательной деятельности школьников при изучении нового материала.

Изученный в ходе игровой деятельности материал забывается учащимися в наименьшей мере и слабее, нежели материал, при исследовании которого игра никак не применялась. Данное подтверждает, что в первую очередь, что в игре неотъемлемо смешивается увлекательность, делающая процесс постижения легкодоступным и интересным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в ходе преподавания, усвоение знаний становится наиболее высококачественным и долгим.

Исследование выявило то, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на абсолютно всех стадиях исследования нового материала, применяя возможности методических приемов, нацеленных на анализ.

В этой работе рассматривается игра как образовательное средство. Установление игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка, очень обширно, так как сходится с множеством иных форм учебной работы. В данном определении не хватает указания на собственную включенность участников, фактор неожиданности, способности игроков воздействовать на формирование событий и иных свойствах, присущих непосредственно игре (задор, заинтересованность). А непосредственно

данные условия вызывают привлекательность игры.

Подготовка игры потребует обычно на порядок большего количества времени, чем её осуществление. Вероятно, в будущем станет основан банк игровых образовательных технологий, что даст возможность соблюдать экономию силы, однако пока его не имеется.

Игра не считается преподавательской панацеей. Имеется значительная угроза применения преподавателями псевдоигровых форм. Многочисленные замечательные образовательные технологии оборачиваются бесполезной оболочкой при использовании их формально. Нередко преподаватели именуют игрой все без исключения в таком случае, что никак не обладает стандартной формой «фронтальный опрос — новый материал — закрепление — домашнее задание». Тут обозначена задача, пути решения её возможно определить только лишь в общих чертах:

увлечение самого преподавателя игровыми формами;

запрет на «обязательность» введения игр;

проработка условий к игре (присутствия басни, тем, текстуры взаимоотношений и т.д.).

Игра — активное проявление, наиболее обширное, нежели вкладываемое в нее дидактическое наполнение. По этой причине ребята имеют все шансы просто переключиться «с цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует, кроме того, угроза появления «игровой аддикции» (зависимости от игры). Игра до такой степени интересна для школьников, что нередко даже витальные потребности могут быть депривированы — школьники, вовлеченные компьютерными играми, могут отказывать себе в еде и питье. Совершается это, по-видимому, из-за того, что игра реализует не менее важные потребности — в общении, самоутверждении и т.д. Несомненно, что при появлении зависимости следует узнать, какой механизм, какую необходимость ребенок реализует в игре. И попытаться найти подобие данной работы в других областях жизни.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Сов. педагогика, 1944. № 8-9.
2. Дружинин В.Н. Структура и логика психологического исследования. М.: Институт психологии РАН, 1994. С. 163. 2
3. Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. Homo Ludens : Статьи по истории культуры. М., 1997.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998
5. Крутецкий В.А. Психология. М., 1986.

6. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998
8. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. Ун-т, 2001.
9. Степанова О.А. “Профилактика школьных трудностей”, М., 2003 г.

ҚМ АА Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.