

УДК 379.82

АНАЛИЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

А. Д. ПЕТРОВИЧ, М. А. МАРКОВИЧ

(Представлено: канд. техн. наук, доц. А. С. КИРИЕНКО)

Деловая игра отвечает требованиям времени: обучать - играя, играть - обучая. В данной статье приводится обзор эффективности использования игр в образовательном процессе.

Введение. На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни. Урок - главная составная часть образовательного процесса. Учебная деятельность учителя и учащегося в значительной степени сосредоточивается на уроке. В мастерской каждого учителя существует большое количество разнообразных приемов и средств, позволяющих поддерживать высокий уровень преподавания. Время вносит свои коррективы в образовательный процесс, поэтому арсенал методических средств каждого педагога постоянно пополняется [1].

Основная часть. В игровые технологии последовательно включаются игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя [2].

Непрерывным условием успешности учителя является владение современными технологиями и внедрение их в свою практику. На сегодняшний день у учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения наиболее оптимальные для построения и конструирования учебного процесса.

Для нашего времени характерно снижение уровня мотивации обучения, и прежде всего учебно-познавательная, мотивация учащихся. Не является исключением и технология. Поэтому необходимо использовать любознательность и высокую познавательную активность учащихся к информационным технологиям для повышения и поддержания уровня мотивации к предмету «Технология» [2].

Игровые технологии в обучении, пожалуй, самые древние и давно заняли прочное место в практике проведения урока. Игра помогает учащимся по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению интереса к учебному предмету. Использование игровых технологий на уроках технологии помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с процессом увлечения детей этим предметом, способствует развитию познавательного интереса к учебному предмету. Беда нынешней школы – потеря многими учащимися интереса к учению данного предмета. С каждым днем становится все труднее заинтересовать ребенка изучением этого предмета. Почему это происходит? Причины такого негативного явления неоднозначны. Это и перегрузка однообразным учебным материалом, и несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса, и недостаточная объективность оценка знаний и умений, и утомляющая детей неорганизованность, и не сложившиеся межличностные отношения. Отрицательно сказываются также и весьма ограниченные возможности для творческой самореализации. Но включая в изучение предмета «Технологии» информационные игровые технологии, мы не только привлекаем внимание детей к данному предмету, но и позволяем им наиболее широко раскрыть свои творческие способности [3].

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Образовательная деятельность на основе различных форм игровой деятельности могут применяться на всех этапах усвоения знаний: формирование, закрепление, повторение, обобщение, систематизация, оценка и контроль. Игры-занятия – это наилучшая форма совместной деятельности по освоению учебного материала. В этом и состоит их универсальность [4].

В классах с детьми старшего возраста можно использовать: - электронные образовательные ресурсы (компьютерные игры и тесты, мультимедийные универсальные энциклопедии и т. п.) Занятия с применением информационных игровых технологий имеют отличие от классической системы обучения. Это новая роль учителя – он уже не основной источник знаний, а его функция сводится к консультативно-координирующей. Задача учителя – подобрать средства обучения в соответствии с содержанием учебно-

го материала, возрастными и психологическими особенностями школьников, а также с их умениями использовать ПК в учебных целях.

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально-экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи. С одной стороны требования к выпускнику, следовательно, и к школе возрастают год от года, а с другой – мы должны решать проблему сохранения здоровья учащихся. Данная проблема может быть успешно решена в том случае, если учитель владеет разнообразными методами и приёмами работы с учащимися, создает урок как произведение педагогического мастерства, создает его для детей и вместе с детьми. Хороший урок имеет свое лицо, своеобразие, которое обеспечивается индивидуальным стилем учителя. Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая информационная технология [3].

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр в общем 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. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [3].

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Актуальность игр для предмета «Технология» состоит в том, что они помогают привить молодежи технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению. Позитивное отношение к образовательному процессу - крайне необходимое условие здоровья сбережения. Включение ребёнка в процесс игры служит реализации той поисковой активности, от которой зависит развитие человека, его адаптационный потенциал, способствует достижению цели работы школы - развитию личности учащегося, но и снижает утомление. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности, физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические [5].

Заключение. Итак, эффективность учебного образовательного процесса во многом зависит от умения педагога правильно организовать и грамотно выбрать ту или иную форму проведения урока. Нестандартные формы проведения урока дают возможность не только поднять интерес обучающихся к изучаемому предмету, но и обучить работе с различными источниками знаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Использование игровых технологий в учебном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-v-uchebnom-processe-1793464.html>. – Дата доступа: 23.09.2021.
2. Кондратюк, А. Использование игр в образовании/ А. Кондратюк// [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/games/95829-ispolzovanie-igr-v-obrazovanii>. – Дата доступа: 24.09.2021.
3. Компьютерные игры как средство обучения и их роль в образовательном процессе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/drugie-yazyki/library/2018/06/27/kompyuternye-igr-yak-sredstvo-obucheniya>. – Дата доступа: 24.09.2021.
4. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igrovih-tehnologiy-v-formirovanii-obschih-i-professionalnyh-kompetentsiy-obuchayushchihya/viewer>. – Дата доступа: 25.09.2021.
5. Петрович, А.Д. Разработка и внедрение настольных игр в области технологии, как фактор интенсификации творческо-конструкторской деятельности обучаемых /А.Д. Петрович, М.А. Маркович.