

УДК 373.33:37.018.4

ХАРАКТЕРИСТИКА И КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Зацепина Татьяна Васильевна

кандидат педагогических наук, доцент

v.zatzevin2016@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Зацепин Алексей Владимирович

кандидат философских наук, доцент

Российский государственный педагогический

университет им. А.И. Герцена

г. Санкт – Петербург, Россия

Аннотация. В статье характеризуются различные виды игр, раскрывается их использование в учебной деятельности. Показано, что добавление в урок элементов игр делает процесс обучения интересным, помогает преодолевать трудности в усвоении материала.

Ключевые слова: дидактическая игра, классификация игр, игровые элементы.

Под игрой подразумевают целенаправленную коллективную учебную деятельность, в которой каждый участник и член команды решают одну главную задачу - ориентирование на выигрыш.

Дидактические игры способствуют развитию психических процессов (памяти, мышления, воображения, внимания), формируют познавательную мотивацию и используются для лучшего усвоения учебной деятельности [9-13].

Основоположник отечественной педагогики К. Д. Ушинский наблюдал в игре важное занятие: «Для дитяти игра-действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее она ему, потому, что отчасти есть его собственное создание...» [2].

Еще в 40-50 годы применение игр, рассматривалось, как одна из форм работы в воспитании детей дошкольного возраста, в начальных классах игры использовали исключительно для отдыха от учебной деятельности.

В 60-70 годы элементы игр стали применять не только в начальной школе, но и в среднем звене.

В 70-80 годы стало вводиться обучение с шестилетнего возраста, это и навело на мысль использования игр в образовательном процессе.

В 80 годы стали применяться деловые игры, с помощью которых моделировались системы отношений, повышалась гибкость обучения. Элементы игр стали применять на всех ступенях школьного обучения и воспитания. В таких играх обязательно преследуется учебная цель и предполагается наличие образовательного или воспитательного результата. Игры имеют временное ограничение, для них используют четкие правила, которые необходимо соблюдать в течение всего времени [1].

В обучающих играх цели достигаются с помощью решения игровых задач. При использовании игр педагог является организатором как игровой, так и познавательной деятельности, с помощью них достигается учебно-познавательная цель, сохраняется детская увлеченность, самостоятельность [6-8].

При проведении игр соревновательного характера учитель обращает внимание на правильность, точность, логичность ответов обучающихся, правильность принятых решений, поощряется находчивость, ловкость, сообразительность. Команда должна быть сплоченной, игроки применяют взаимопомощь.

Для воспитательного процесса необходимо развивающее воздействие игр: развивается двигательный аппарат, дети примеряют на себя чужую роль, учатся планировать свои действия, учатся ориентироваться в сложившейся ситуации [5]. У детей развиваются навыки сотрудничества. Дети учатся терпению, настойчивости, пытаются себя контролировать, сопереживать. Игра переходит в форму произвольного поведения.

К младшим школьникам применима не только форма игровых приемов обучения, но и отдельных игровых моментов урока. Это активизирует обучение и восприятие, стимулирует прочное усвоение материала, учебная работа чередуется с игровыми минутками, изменяется ритм деятельности и предупреждается переутомление [4].

Успешным считается проведение таких игр, которые моделируют жизненные ситуации, например: деятельность исследовательских институтов, игры – конференции, в которых распределены роли, игры, связанные с экологией, игры, в которых используются межпредметные связи и другие [3].

Такие игры познавательны и имеют эмоционально – личностное воздействие.

Имитационно – моделирующие игры требуют больших затрат как времени, так и усилий в организации по проведению, а затем и обсуждению.

Существует более пятисот дидактических игр с отсутствием четкой классификацией, но часто согласуются с принципами обучения и воспитания.

Классификация игр:

- 1) игры по сенсорному воспитанию;
- 2) по формированию математических представлений;
- 3) словесные игры;

- 4) игры по ознакомлению с природой;
- 5) по формированию математических представлений и многие другие.

Автор методического пособия для педагогов И.С. Сорокина предложила несколько другую классификацию.

Игры - путешествия.

Эти игры похожи на сказку, но отображают реальные события и проблемы. Они загадочны и интересны. Все происходящее в таких играх интересно и познавательно детям.

Эти игры усиливают впечатление, придают ощущение сказочности. С помощью таких игр концентрируется детское внимание, наблюдательность. Дети преодолевают трудности и сами достигают цели.

Игры - поручения.

Такие игры по структуре похожи на игры – путешествия, но короче по продолжительности и проще. В них заложены действия с игрушками, предметами, поручениями. Их задача основана на предположении что-то сделать: «Помогите Незнайке решить примеры», «Найдите у Миши ошибку» и т. д.

Игры - загадки.

Эти игры учитель использует, чтобы проверить знания, находчивость. Цель игр – загадок – это умственное развлечение. Они рассматриваются как вид обучающих игр. В этих играх нужно что-то расшифровать, доказать. Основной особенностью является решение логической задачи. Такие игры развивают способность анализировать, рассуждать, делать выводы, сравнивать.

Игры – предположения

Такие игры содержат следующее: «Как бы ты повел себя в ситуации...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал, отправляясь в путешествие в горы и почему?» и многие другие. Часто началом таких игр является картинка, с помощью которой ставится задача, которая требует осмысления действия. «Что бы ты сделал?», «Что бы случилось?»

Здесь игровые действия определяются задачей и требуют определенных действий от детей. Дети высказывают свои предположения, обобщают, доказывают. В этих играх содержится элемент соревнования.

Игры - путешествия.

Педагогом создается ситуация путешествия, в котором дети решают поставленные задачи.

В этих играх дети обучаются путешествуя, здесь используются различные факторы, которые обеспечивают речевую активность детей, происходит смена видов деятельности. Игры путешествия доставляют детям удовольствие, при которых создаются благоприятные условия для усвоения учебного материала. Такие игры обостряют внимание, наблюдательность, активизируют речевую активность.

Игры - диалоги.

В основе этих игр лежит не только общение учителя и учащихся, но и общение детей друг с другом. Получается игра, которая несет в себе обучение. Ценность таких игр заключается в том, что она активизирует эмоционально – мыслительные процессы, способствует развитию воображения детей.

Содержание игры не лежит «на поверхности», его нужно добыть и сделать открытие, в результате которого узнать что-то новое.

При участии в игре – диалоге у детей подсознательно воспитывается умение слышать вопросы учителя, поставленные вопросы и ответы других детей, дополнять, высказывать свою точку зрения. Участие в диалоге приучает детей к воспитанности.

Таким образом, дидактические игры и игровые элементы создают различные ситуации, которые способствуют интеграции знаний по различным предметам, развивают творческое мышление, воображение. Дети, включаясь в игровую ситуацию, учатся общаться, решать различные задачи, также формируют коммуникативные навыки, принятые нормы поведения, формируют навыки межличностного общения. Кроме того, развивают логическое мышление, умение находить вывод из сложившейся ситуации.

Список литературы:

1. Гарминович, Н.А. К вопросу об организации методико-математической подготовки студентов к внеурочной работе по математике с младшими школьниками / Н.А. Гарминович // Наука и Образование. - 2019. – Т. 2. - № 4. - С. 9.
2. Зацепин, А.В. Социально-правовые аспекты творчества К.Д. Ушинского /А.В.Зацепин // Фундаментальные и прикладные исследования кооперативного сектора экономики. - 2015. - №3. - С. 108-112.
3. Зацепина, Т.В. Лабораторные занятия как одна из форм учебной работы студентов / Т.В. Зацепина, А.В. Зацепин // Наука и Образование. - 2019.- Т. 2. -№ 4.- С. 124.
4. Зацепина, Т.В. Психолого – дидактическая характеристика понятия «творчество» / Т.В. Зацепина, А.В. Зацепин // Наука и Образование. - 2019.- Т. 2. - № 2.- С. 124.
5. Зацепина, Т.В. Роль развивающих технологий при обучении учащихся / Т.В.Зацепина, А.В. Зацепин // Наука и Образование. - 2019. Т. 2. - № 4.- С. 13.
6. Петрищева, Л.П. QUEST-технологии как средство формирования универсальных учебных действий школьников / Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова, М.К. Скрипникова // Сборник научных трудов, посвященный 85-летию Мичуринского государственного аграрного университета в 4 т. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 191-194.
7. Петрищева, Л.П. Образовательные квесты как метод интерактивного обучения в современной школе / Петрищева Л.П., Попова Е.Е. // Сб.: Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона: материалы Всероссийской научной конференции. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 295.

8. Попова, Е.Е. К вопросу о повышении эффективности обучения химии / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, А.В. Новикова: Сборник статей по итогам научно-исследовательской и инновационной работы Социально-педагогического института ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ за 2017 год: Актуальные проблемы науки и образования. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2017. - С. 83-87.

9. Попова, Е.Е. Развитие исследовательских умений школьников во внеурочной деятельности по химии / Л.П. Петрищева, Д. Зацепина // Наука и Образование. - 2019. - № 2. - С. 161.

10. Терновская, А.А. Проектная деятельность обучающихся в естественнонаучном образовании / А.А. Терновская, Д.В. Зацепина, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 278.

11. Федулова, Ю.А. Использование квест-технологий при изучении химии / Ю.А. Федулова, Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2019. - № 2. - С. 183.

12. Чмир, Р.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, В.П. Николашин // Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности АПК - продукты здорового питания. - 2016. - № 1 (9). - С. 75-79.

13. Чмир, Р.А. Квест - как реализация активного метода обучения в школьном курсе биологии и истории / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, А.А. Привалов // Ученые записки Тамбовского отделения РoСМУ. - 2016. - № 6. - С. 39-43.

UDC 373.33: 37.018.4

**CHARACTERISTIC AND CLASSIFICATION OF BASIC TYPES OF
GAMING TECHNOLOGIES**

Zatsepina Tatiana Vasilievna

Candidate of Pedagogical sciences, Associate Professor

v.zatsepina2016@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Zatsepina Alexey Vladimirovich

PhD in Philosophy, Associate Professor

Russian State Pedagogical

University named after A.I. Herzen

St. Petersburg, Russia

Annotation. The article describes various types of games and reveals their use in educational activities. It is shown that adding game elements to the lesson makes the learning process interesting and helps to overcome difficulties in learning the material.

Keywords: didactic game, game classification, game elements.