

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИКЕ

Шаниязов Борибай,

кандидат филологических наук, Нукусский государственный педагогический институт. Узбекистан, Нукус

Жанабаева Гульзар,

Магистрант 2 курс, Нукусский государственный педагогический институт.

Аннотация: В статье анализируются вопросы исследования игр и применения их в педагогике. В статье дается такой вывод, что двигательные упражнения, проводимые в игровых условиях, способствует успешному развитию общего мышления учащегося и воспитанию нравственных норм поведения.

Ключевые слова: компетентность, дидактическая игра, научная категория, педагогика, психология, личность.

Среди педагогических средств формирования профессиональной компетентности учителя в вузе особое место принадлежит учебной дидактической игре, представляющей собой «целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий обучаемых в процессе моделирования ими целостной профессиональной деятельности специалиста». Игра как научная категория стала предметом исследований не только педагогики, психологии, но и целого ряда других наук. По мнению Д.Б. Эльконина, ни в какой другой деятельности нет такого «эмоционально наполненного вхождения в жизнь взрослых, такого действенного выделения общественных функций и смысла человеческой деятельности, как в игре» [4: 158]. Согласно концепции Д.Б.Эльконина, личность является продуктом системы значимых отношений.

Вопросам исследования игр и применения их в педагогике посвящены труды П.И.Пидкасистого, который считает, что «технологией проблемного обучения является дидактическая игра, феномен игры в том, что она создает условия для возникновения и разрешения проблемных ситуаций, которые появляются как бы самопроизвольно, независимо от игрока, почти как в жизни» [3:216]

Говоря о достоинствах игры, педагоги приходят к мнению о том, что игра способствует формированию профессиональной компетентности будущего учителя в обстановке риска и неопределенности и помогает использовать приобретенные знания в будущей профессиональной деятельности. Целесообразным и логичным называет рассмотрение игровой технологии в русле теории целостного педагогического процесса как объекта профессиональной деятельности учителя Н.К. Ахметов [1]. намечая пути использования игр:

- 1) для организации самостоятельной работы студентов;
- 2) для индивидуализации и дифференциации обучения профессиональной подготовки специалистов;
- 3) для активизации познавательной деятельности обучающихся и осуществления обратной связи;
- 4) для сокращения разрыва между теорией и практикой;
- 5) для эффективности контроля;
- 6) повышения уровня и качества знаний.

Автор убежден, что если в ходе изучения профилирующего предмета в вузе целенаправленно использовать игровое обучение как составляющую целостного педагогического процесса, то совершенствуется качество подготовки учителей, создаются условия для формирования положительной мотивации к профессии учителя и овладения знаниями, умениями и навыками в единстве содержательного и процессуального компонента. В своей книге «Игра как процесс обучения» авторы выделяют ряд психолого-дидактических положений игровой деятельности:

- ✓ активность, мобилизующая физические и интеллектуальные силы в игре
- ✓ динамичность, выражающая роль фактора времени в игровой деятельности;

- ✓ принцип исполнения ролей, позволяющий моделировать профессиональную деятельность;
- ✓ обратная связь, отражающая отношение игроков и их влияние на ход игры;
- ✓ принцип проблемности, когда достижение поставленной цели сопряжено с возникновением проблемных ситуаций;
- ✓ результативность, позволяющая рассматривать игру как продуктивную деятельность;
- ✓ самостоятельность деятельности, направленная на усвоение конкретных знаний и умений [1].

Н.К. Ахметов считает, что одним из положений построения игр должна быть занимательность. «Занимательность отражает увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, которые оказывают сильное эмоциональное воздействие и усиливают познавательную активность» [1:12].

Двигательные упражнения, проводимые в игровых условиях, способствует успешному развитию общего мышления учащегося и воспитанию нравственных норм поведения. Методические аспекты применения коммуникативных игр при обучении студентов немецкому языку, роль страноведческого материала в формировании коммуникативной компетенции, моделирующая функция ситуации рассматриваются в работе Е.С. Казаковой [2].

Таким образом, наш теоретический анализ показывает, что игры включают различные научные теории: теорию избытка сил, компенсаторности, инстинктивности, духовного развития, а также теорию игры как педагогической технологии. Игровые технологии в педагогике составляют приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от других игр педагогическая

игра отличается конкретной задачей и педагогическим результатом, имеющим учебно-познавательную направленность.

По форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и т.д.), игры - взаимодействия (коммуникативные, интерактивные). По способу организации игры бывают компьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д. По степени сложности выполняемых действий учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

Использованная литература

1. Ахметов Н.К. Теория и практика игрового обучения в подготовке учителя: автореф... д. п. н.: 13.00.01.- Алматы, 1996. - 43с.
2. Казакова Е.С. Использование Игры В формировании коммуникативной компетенции студентов языковых педвузов: автореф. ... канд. пед. наук: 13.00.02. - М.: МПУ, 2000.- 16 с.
3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособие. М.: Рос.пед. агентство, 1996. - 268 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. - 360 с.