УДК:

*Актуальность игровых методов в современной системе обучения*

*Заболотняя Алина Александровна*

2 курс, группа 9-23ИНШмз, заочной формы обучения

направление подготовки

*44.04.01 Педагогическое образование*

*Инновационная начальная школа*

*ФГУБОУВО «ХГПУ»*

*Кафедра педагогики, методики обучения и воспитания»*

Научный руководитель *доктор педагогических наук Людмила Ивановна Редькина*

**Аннотация**: в работе раскрыта сущность игровых технологий, методов и актуальность применения педагогических игр в современной системе образования.

**Ключевые слова:** педагогическая игра, учитель, система образования, технология.

**Abstract:** the paper reveals the essence of game technologies, methods and relevance of the use of pedagogical games in the modern education system.

**Keywords:** pedagogical game, teacher, education system, technology.

**Постановка проблемы.** В настоящий момент мы живем в эпоху преобразований в России, и центральное место в этих изменениях занимает модернизация образовательной сферы: устанавливаются новые, более высокие стандарты организации жизни людей, а также ведется работа по выявлению путей устойчивого развития общества.

**Цель статьи.** Раскрыть сущность игровых технологий, методов и актуальность применения педагогических игр в современной системе образования.

**Изложение основного материала исследования.**

Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок.

Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра – деятельность именно дошкольного возраста. В. Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет только форм, в которых эта потребность может быть реализована.

 Метод игры позволяет решить одну из самых острых проблем современного образования – проблему мотивации. С помощью традиционных методик детей учёбой не увлечь. Не только отстающие, но и одаренные ребята тоже,  бывает, скучают на уроках. Поэтому необходимо выдвигать перед детьми такую проблему, которая интересна и значима для каждого. Для того чтобы игры способствовали творческой продуктивности, важно создавать задания, которые не имеют единственно правильных решений заранее. Открытые задачи могут возникать в ходе коллективного обсуждения проблематики. Высший уровень мастерства педагога заключается в ситуации, когда сами ученики формулируют гипотезы или проблемные вопросы. В такие моменты чувствуешь значимость и необходимость своей работы, когда вопросы, предложенные детьми, оказываются не только увлекательными, но и новыми даже для самого преподавателя.

Игровая активность способствует внедрению личностно-ориентированного подхода в обучении, позволяя учащимся выбирать занятия, которые соответствуют их интересам и способностям. В процессе игры школьники осваивают алгоритм проектно-преобразовательной деятельности, учатся исследовать и анализировать информацию, а также интегрировать и применять ранее усвоенные знания. Это создает условия для развития их творческих и интеллектуальных навыков, формируя самостоятельность, ответственность и способности к планированию и принятию решений. Игровые задания служат прообразом будущих проектов в жизни учащихся, позволяя им получить опыт решения реальных задач на пути к целям.

Роль учителя в процессе игры адаптируется в зависимости от этапов работы. В любом случае педагог выступает в качестве помощника, который:

1. Консультирует, подсказывая вопросы и создавая ситуации для размышления, избегая прямых подсказок.
2. Мотивирует, поддерживая высокий уровень вовлеченности в игровую деятельность.
3. Помогает, не передавая знания напрямую, а ожидая, что учащиеся должны их усвоить ранее.
4. Наблюдает, собирает информацию для эффективных консультаций и оценки компетенций.

В отличие от других видов игр, «педагогическая игра» обладает важным признаком — четко определенной целью и конкретными педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы и выделены как явно, так и косвенно, и имеют акцент на учебном процессе (Г.К. Селевко). Игровой формат занятий формируется во время уроков с использованием игровых техник и ситуаций, которые служат стимуляторами учебной активности.

Чтобы охарактеризовать игру как метод, способствующий развитию в образовательной деятельности, нужно выявить её специфические признаки как метода и приема. В современном образовании, ориентированном на активизацию учебного процесса, игровые технологии применяются в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных методов для изучения понятий и тем;
* как значимые элементы в рамках более широкой методологии;
* как часть урока или его отдельных элементов (введение, объяснение, закрепление, упражнения, контроль);
* как метод для внеурочной работы.

Использование игровых методов осуществляется в следующих направлениях:

* введение соревновательного элемента для трансформации педагогической задачи в игровую;
* постановка педагогической цели в форме игровой задачи;
* соблюдение правил игры в учебной деятельности учащихся;
* использование учебного материала в игровом контексте;
* связь успеха достижения педагогической цели с результатами игры.

Таким образом, изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органично сочетается любопытство, что делает процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится качественнее и прочнее.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // [Образование. Карьера. Общество](https://cyberleninka.ru/journal/n/obrazovanie-kariera-obschestvo) .- 2013 .- №4-1 .- С.79-83.

2.Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // [Вестник науки и образования](https://cyberleninka.ru/journal/n/vestnik-nauki-i-obrazovaniya) .- 2017 .- №2 .- С.36

3.Запасникова Е.Н. Формирование и развитие личностных универсальных учебных действий на уроках истории // [Наука, образование и культура](https://cyberleninka.ru/journal/n/nauka-obrazovanie-i-kultura) .- 2018.-С. 25- 28.

4.Короткова М.В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // наука и школа .- 2020 .- №2 .- С.60-65.

5. Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // [Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки](https://cyberleninka.ru/journal/n/vestnik-kraunts-gumanitarnye-nauki).- 2017.-№1 (29).- С. 96-99.

6. Кузнецова Е.Н. Дидактическая игра как средство развития памяти младших подростков на уроках истории .- [Международный журнал гуманитарных и естественных наук](https://cyberleninka.ru/journal/n/mezhdunarodnyy-zhurnal-gumanitarnyh-i-estestvennyh-nauk) .- 2021 .- С.45-48.

7. Кулакова Н.И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории // Преподавание истории в школе. – 1999. - № 8.- С.25-30.

8. Кусайнова Ж.А. Использование интерактивных игровых технологий – как способ повышения мотивации обучающегося к занятиям // [Архивариус](https://cyberleninka.ru/journal/n/arhivarius) .- 2022 .- С.28-30.

9. Овчинникова О.В. Геймификация и визуализированный контент на уроках истории // [Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования»](https://cyberleninka.ru/journal/n/kaliningradskiy-vestnik-obrazovaniya) .- 2021.- С.29-32.

10. Полякова М.А., Бондаренко И.В. Пути и средства повышения качества образования через использование инновационных технологий // [Наука, образование и культура](https://cyberleninka.ru/journal/n/nauka-obrazovanie-i-kultura) .- 2018 .- С.25-28.

11. Пряжникова О.В. От теории к практике игры на уроках истории  // [Эксперимент и инновации в школе](https://cyberleninka.ru/journal/n/eksperiment-i-innovatsii-v-shkole).- 2009 .- С.71-72.

12. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. – 2005. - № 40.- С.65-68.

BIBLIOGRAPHY

1.Viktorova K.M., Tkachuk M.A. The role of gaming technologies in the formation of general and professional competencies of students // Education. Career. Society.- 2013 .- No.4-1 .- pp.79-83.

2.Zapasnikova E.N. The use of gaming technologies in the study of the subject of history // Bulletin of Science and Education .- 2017 .- No. 2 .- p.36

3.Zapasnikova E.N. Formation and development of personal universal educational actions in history lessons // Science, education and culture .- 2018.-pp. 25-28.

4.Korotkova M.V. The use of gaming technologies in pedagogical practices of the museum and school // science and school .- 2020 .- No. 2.- pp.60-65.

5. Kamardina N.V., Kolesnikova V.V. Game activity in history lessons: traditions and innovations // Vestnik KRAUNTS. Humanities.- 2017.-№1 (29).- Pp. 96-99.

6. Kuznetsova E.N. Didactic game as a means of developing the memory of younger adolescents in history lessons.- International Journal of Humanities and Natural Sciences .- 2021 . - pp.45-48.

8. Kusainova Zh.A. The use of interactive gaming technologies as a way to increase the motivation of a student for classes // Archivarius.- 2022.- pp.28-30.

9. Ovchinnikova O.V. Gamification and visualized content in history lessons // Scientific and methodological electronic journal "Kaliningrad Bulletin of Education".- 2021.- pp.29-32.

10. Polyakova M.A., Bondarenko I.V. Ways and means of improving the quality of education through the use of innovative technologies // Science, education and culture .- 2018 .- pp.25-28.

11. Pryazhnikova O.V. From theory to practice of playing in history lessons // Experiment and innovation at school.- 2009.- pp.71-72.

12. Selevko G.K. The Great Illusion. The game as a teaching method // Teacher's newspaper. – 2005. - No. 40.- pp.65-68.