

Козлова Юлия Дмитриевна,
студентка ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»,
г. Киров



Конышева Алия Вазиховна,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров

Использование игровой деятельности на уроке

Аннотация. В статье рассматриваются особенности использования игровой деятельности на уроке. Описаны виды игр, применяемых в учебном процессе, их компоненты и функциональное назначение.

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, игровая деятельность на уроке.

Раздел: (01) отдельные вопросы сферы образования.

В педагогике и психологии игра рассматривается как главный вид деятельности детей дошкольного возраста и сопутствующий – детей школьного возраста, эффективно выполняющий функции социализации личности, адаптации ребенка в окружающей среде. Изучению этих сторон игры посвящены работы отечественных психологов Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна и др. С точки зрения социологии игра представляет собой спонтанный творческий акт, ведущий человека к полной и абсолютной самореализации [1].

Д. Б. Эльконин трактует игру как проявление потребности ребенка быть взрослым и действовать как взрослые и выделяет четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребенка: развитие мотивационно-потребностной сферы; преодоление познавательного «эгоцентризма»; развитие умственных действий; развитие произвольности действий.

Г. К. Селевко дает следующее определение игры: «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [2].

Дидактическая игра непосредственно включается в процесс обучения, в целом имеет схожее понятие, за исключением лишь того, что целью применения дидактических игр становится формирование необходимых качеств, умений, навыков и улучшение усвоения знаний.

С этих позиций для нас представляют интерес исследования, в которых рассматриваются вопросы использования игры на уроке как эффективной технологии. Авторами данных работ являются: Т. М. Михайленко [3], Е. И. Приблуда [4], С. А. Шмаков [5] и др.

В игре реализуются особые условия, при которых происходит творческое развитие школьника.

При таком подходе реализуемая игровая деятельность на уроке обеспечивает активизацию и интенсификацию учебного процесса, выступая при этом в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета или как элемента более общей технологии [6].

Актуальность применения дидактической игры также отмечает Н. Е. Бархинцева: «Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактиче-

ская игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время» [4]. Отметим, что использование игровой деятельности на уроке может способствовать изменению эмоциональной обстановки и атмосферы на уроке, снимая напряжение, влияя на настрой школьников на работу и усвоение информации.

Для обеспечения эффективного использования игровой деятельности на уроке необходимо определить ее виды, компоненты и функциональное назначение.

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Особый подход в классификации педагогических игр принадлежит Г. К. Селевко. Автор выделяет следующие параметры:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, воспитательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические и иные);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, деловые, ролевые, имитационные, драматизации);
- по предметной области (математические, химические, исторические и т. д.);
- по игровой среде (уличные, на местности, с применением компьютерных технологий, настольные и др.).

Вслед за Л. П. Борзовой определим два ведущих компонента игры:

- деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;
- условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта [6].

Необходимым условием применения игровой деятельности на уроке является определение цели того или иного игрового урока.

Г.К. Селевко выделяет целый спектр целевых ориентаций:

- дидактические – расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных навыков, умений, компетенций и т. д.;
- воспитывающие – воспитание самостоятельности, воли, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма;
- развивающие – развитие памяти, внимания, речи, мышления, развитие мотивации к учебной деятельности и т. д.;
- социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; стрессовый контроль и саморегуляция; обучение общению [2].

Таким образом, задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом, могут быть следующими:

- развитие коммуникативных качеств;
- развитие воображения как основы творческой деятельности;
- развитие памяти, внимания и т. д.

Кроме того, важной задачей использования игровой деятельности на уроке является включение обучаемых в поиск решения социально-психологических и управленческих проблем, типичных для реальной профессиональной деятельности. Обучаемые, проигрывая разнообразные должностные и личностные роли, осваивают их, осознают целесообразность их поведения в той или иной ситуации.

Таким образом, игра является упражнением по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные, конкурентные условия деятельности школьника, позволяя ему наиболее полно раскрыть свой потенциал. Применение игровой деятельности на уроке обеспечивает высокую заинтересованность школьников в процессе обучения, повышает их мотивацию.

Ссылки на источники

1. Репринцева Е. Л. Педагогические игры: теория, история, практика. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – 421 с.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 110–123.
4. Приблуда Е. И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – Т. 3. – С. 49–55.
5. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 2004. – 240 с.
6. Борзова Л. П. Игры на уроке истории. – М.: Изд-во Владос-Пресс, 2003. – 160 с.

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,
 главным редактором журнала «Концепт»

Поступила в редакцию <i>Received</i>	10.08.17	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	30.08.17
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	30.08.17	Опубликована <i>Published</i>	21.09.17



www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2017

© Козлова Ю. Д., Конышева А. В., 2017