

**УДК 378.14**

**Орлов Николай Евгеньевич**

Студент 1 курса факультета математики и  
информационных технологий  
Стерлитамакского филиала Башкирского  
государственного университета

***Научный руководитель:***

**Шабаетва Альфия Фаритовна**

доцент  
Стерлитамакского филиала Башкирского  
государственного университета

## **ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ**

## **GAMING IN EDUCATION**

Игровое обучение (игровые технологии) существует с давнейших времён. Игры обучают, воспитывают, развивают, социализируют, дают отдых и развлекают. Так сложилось, что ключевой целью является образовательная деятельность. Игровой процесс выступает как симуляция реальных ситуаций с целью их освоения, решения сложных задач и преодоления трудностей. Благодаря игре развиваются такие необходимые для человека качества: развитие способностей, навыков и привычек. В дальнейшем эволюция и развитие игровой формы обучения показало, что благодаря игре можно добиться решения практически всех поставленных педагогических задач. Игра продолжает существовать и не вытесняться на протяжении всей человеческой деятельности: в дошкольном возрасте, младшем, среднем и старшем (в учебно-профессиональной деятельности). В человеческой практике игровое обучение выполняет такие черты:

1. **Развлекательные.** Игра имеет лёгкую, интересную и увлекательную форму, понятную и взрослым, и детям. Нету строгой дисциплины, а

участники обладают большой свободой действия в отличие от других форм обучения.

2. **Социально-коммуникативные.** Помимо умственных ресурсов в игре задействованы эмоциональные, физические и другие, поэтому игрой легче заинтересовать, привлечь и добиться желаемого результата от всех её участников.
3. **Мотивационные.** Игрой можно замотивировать ребёнка на учёбу. Также игра учит проявлению настойчивости, инициативы и другим важным мотивирующим качествам.
4. **Диагностические и коррекционные.** Игра – это отличный способ продиагностировать то, что не очень понятно, скорректировать, дать новую информацию и просто развлечься в процессе обучения.
5. **Лёгкость усвоения.** В игру вступают добровольно, поэтому снижается влияние разных психологически-защитных факторов, благодаря чему становится легче понять и освоить новый учебный материал.

Высокая активность, эмоциональная привлекательность игры способствует высокой степени открытости участников. Человек становится более доступным, снимая психологическую защиту и становится самим собой. Объясняется тем, что участники игры выполняют некоторые игровые цели, увлекаясь ими, они не противодействуют этому. Было показано, что в период состояния рассеянности легче убедить человека принять иную точку зрения. Эффект убеждения будет более сильным, если человек отвлечён чем-то незначительным (В. В. Бойко, 1983). Таким образом, определяется высокая эффективность обучающих аспектов в игровых ситуациях (В. М. Букатов, 1997).

В древние времена игру использовали для передачи опыта от старших поколений – младшим. Так же широкое применения игровой формы обучения находят в таких сферах педагогики как: внешкольных и

дошкольных учреждениях. В современных школах, направленных на активизацию и социализацию своих учеников, игровая деятельность используется как одно из главных средств обучения и освоения уроков, а также в качестве внеклассной работы.

### **История развития игровых технологий**

Становлению игрового обучения в образовании сыграло развитие игрового движения, которое опиралось на использование бизнес-игр, послуживших основой развития обширной группы методов обучения, которые получили названия методов активного обучения. С теоретической точки зрения их использование было необходимо в ряде концепций, в том числе в теории активного обучения. Первая бизнес-игра была разработана отечественными специалистами в 1932 году при участии Бирштейна М.М. Данный метод был принят и мгновенно получил признание и молниеносное развитие. Однако в 1938 году бизнес-игры в Советском Союзе постигла плачевная участь и их запретили. Бизнес-игры вновь получили актуальность только в 1960-х годах, в следствии появления первых бизнес-игр в США (1956 год, Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Во многих развитых странах нет образовательных учреждений, в которых не использовались бы бизнес-игры или игровые методы обучения.

### **Игровое обучение в наши дни**

В мире существует школа в Нью-Йорке под названием Quest to Learn, которая открыта при поддержке фонда Билла Гейтса - одного из самых богатых и влиятельных людей в сфере информационных технологий. В этой школе дети обучаются привычным нам предметам, полностью построенным на игровой основе. Вместо оценок дети получают опыт, титулы и достижения, а также повышают свой уровень как в обычной компьютерной игре. Даже при неудачном выполнении заданий дети не испытывают негативного стресса, так как при желании они могут

добрать новых заданий (миссий) и исправиться. Данный подход чрезвычайно эффективен, что хорошо сформулировано на сайте Quest to Learn: «Студенты учатся быть биологами, историками и математиками вместо того, чтобы изучать биологию, историю или математику».

В нашем обществе дети зачастую оторваны от общения со сверстниками и не все родители уделяют своим детям должное внимание. В итоге дети, придя в школу тяжело вливаются в процесс обучения, да и в коллектив тоже. Педагоги, заинтересованные в детях, ищут способы привлечь детей к учебной деятельности и научить их учиться. Игровые технологии, не ломая психики детей, подводят к тому, что учиться интересно, учат работать в команде и принимать правила игры.

#### **Список литературы:**

1. Гнатюк О. Л. Основы теории коммуникации. — М.: КНОРУС, 2010.
2. Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979.
3. Столяренко Л. Д. Основы психологии. — М.: Проспект, 2010.
4. Зиновкина М. М. Педагогическое творчество / Модульно-кодоевое учебное пособие. — М.: МГИУ, 2007.