

Гадалов Дмитрий Владимирович,

студент 2 курса,

Шеменкова Татьяна Александровна,

студентка 2 курса;

научный руководитель – Сулима Игорь Иванович,

д-р филос. наук, доцент,

ФГБОУ ВО «НГПУ им. К. Минина»,

г. Нижний Новгород, Россия

ИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАУКЕ: ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ

В статье рассматривается модель игровой формы урока, особенности её проведения. Сравнение особенностей игровой формы с традиционной формой ведения урока. Выделяются основные виды уроков в игровой форме. Приводится пример оригинальной игры на уроке математики.

Ключевые слова: игра в педагогике, игровая форма урока, педагогика.

Dmitry V. Gadalov,

2nd year student,

Tatyana A. Shemenkova,

2nd year student;

scientific supervisor – Igor I. Sulima,

Grand PhD in Philos. Sciences, Associate Professor,

Minin University,

Nizhny Novgorod, Russia

GAME IN PEDAGOGICAL SCIENCE: FEATURES OF APPLICATION

The article presents a model of the game form of the lesson, especially its implementation. Comparison of features of the game form with the traditional form of conducting a lesson. Highlights the main types of lessons in a game form. An example of the original game in the classroom of mathematics is given.

Keywords: game in pedagogy, game form of a lesson, pedagogy.

В современных условиях избытка различной информации в любой сфере человеческой жизни сама по себе информация несколько утрачивает свою

актуальность: мы теряемся в потоке информации и зачастую не можем найти достоверный ответ на интересующий нас вопрос. Вследствие того, что объём информации велик, информация в её масштабности становится трудна для восприятия, поэтому актуализируется вопрос о форме её подачи [2]. В первую очередь данная проблема касается сферы образования.

Существует множество различных форм ведения урока. Классические формы ведения урока: урок-лекция, урок-беседа, уроки систематизации и закрепления полученных знаний. Эти классические формы используются до сих пор. Однако в современном обществе детей трудно заинтересовать имеющимися формами занятия, так как информацию, которая может быть выдана, например, на уроке-лекции, они могут самостоятельно найти в интернете за считанные минуты. В связи с этим классические формы проведения занятия несколько теряют свою актуальность. Их постоянное использование в течение продолжительного времени снижает эффективность усвоения знаний, и, как правило, это сопровождается понижением мотивации. Впоследствии общество получает сначала незаинтересованных учеников, которые с трудом сдают промежуточные аттестации, затем с трудом сдают государственные экзамены, а после этого становятся не самыми лучшими специалистами. Одним из путей решения проблемы снижения эффективности образовательного процесса из-за устаревания форм ведения урока является введение в образовательный процесс нестандартных форм урока, в которых, конечно, присутствуют основные элементы традиционного урока, но представлены они совершенно иным образом [3]. Нетрадиционными формами урока можно считать, например, урок-диспут, творческие уроки, уроки с публичной формой общения, интегрированные уроки и другие. Рассмотрим более подробно такую форму урока, как урок-игра. Как правило, такие уроки являются доминирующими в начальном образовании, но почему бы к ним не вернуться в средней, старшей школе, где учащиеся начинают активно задумываться над вопросом: «Зачем мне нужны эти знания? Как и где я могу их применить?»

Игра – это одна из форм организации учебной деятельности учащихся. В ней важен не столько результат, сколько сам процесс деятельности, в которой дети получают удовлетворение, видят, каким образом можно применить полученные знания. Цель игровой формы – закрепление полученных знаний *на практике*. Так как игру на уроке рассматриваем с акцентом на сам процесс, то отсюда вывод, что игровая форма урока усиливает развивающее значение для обучающегося. Ещё одним преимуществом этой формы является то, что учащиеся погружаются в процесс и увлекаются им, так как игровая форма объединяет в себе учение, труд и отдых.

Необходимо определить, какие условия организации и проведения игры должны быть выполнены, чтобы данная форма была наиболее эффективной [4]. В первую очередь необходимо задать цели занятия: какими именно знаниями и умениями учащиеся овладевают в ходе игры. Во-вторых, определить место игры в учебном процессе на уроке, задать её продолжительность. Это может быть урок как завершение логического тематического блока; возможно, урок-игра будет проведен как введение в какой-то учебный раздел или новую главу. В-третьих, необходимо разработать правила игры, предусмотреть занятость учащихся, которые, возможно, не будут охвачены игрой. В-четвёртых, продумать механизм оценивания деятельности каждого учащегося. Это может складываться из оценки работы всей группы или же проходить индивидуально, в зависимости от вклада каждого ученика в групповую работу.

Конечно же, игровая форма – очень гибкая и зависит от богатства методики преподавателя. Рассмотрим виды игровой деятельности на уроке [4]:

- *Деловая игра* состоит из модели игры и самой игры. Модель определяет рамки, тем самым создаёт правила, в которых находятся обучающиеся.
- *Ролевые игры* характерны тем, что поведение учащихся определяется в зависимости от ролей. Создаётся учебная конфликтная ситуация и учащиеся могут изучить различные модели поведения, без страха, что они сделают что-то неправильно. Носят исследовательский характер поведения.
- *Конфликтные игры*.

• *Игра-соревнование.*

На примере игры «Чёрный ящик» предлагается рассмотреть вариант организации игровой деятельности на уроке математики. Эта игра развивает логическое мышление учащихся, их внимание, наблюдательность и умение нестандартно мыслить, что, несомненно, пригодится детям как в дальнейшем обучении, так и в жизни.

Игра «Чёрный ящик» [1, с. 247] структурирована следующим образом:

Цель игры заключается в развитии внимательности учащихся, развитии нестандартного мышления.

Правила. Учащиеся пытаются понять принцип действия загадочной «математической машины» – чёрного ящика. Преподаватель задумывает правило, по которому будет работать машина. Затем участники загружают входные данные, а чёрный ящик (т.е. преподаватель) обрабатывает их по задуманному правилу и объявляет результаты. Задача – определить правило «чёрного ящика». Заранее озвучивается, что могут говорить ученики (слова, буквы, числа и т.д.). Если какое-либо число невозможно, преподаватель говорит «не понял».

Ход игры: учащиеся по очереди предлагают значения для ввода в чёрный ящик. После ввода каждого значения преподаватель сообщает результат. Если кто-то из учащихся считает, что угадал задуманное правило, он запрашивает проверку.

Время проведения: от 5 до 20 минут.

Приведём несколько правил, используемых преподавателем для преобразования числовых выражений:

- 1) Арифметические правила. Например, отнять 3 от чётного и делящегося на 4, поделить на 2, чётно не делящееся на 4, прибавить 5 к нечётному.
- 2) Остаток от деления на некоторое целое число, сумма цифр числа.
- 3) Количество общего числа кружочков в написании цифр числа.

Также возможны и другие аналогичные правила.

Данная игра является универсальной. Она может быть проведена в группах или индивидуально в любом возрасте учащихся. При групповой работе можно усложнить правило. Например, каждая группа может задать не более пяти чисел (слов, букв, в зависимости от правил). Причём, сложность заданий педагог может регулировать под уровень класса, что делает игру универсальной и интересной для всех. Таким образом, с помощью этой игры преподаватель может создать ситуацию победы учащегося, группы, что скажется на положительной динамике учащегося, проявлении его интереса. Также эта игра может быть применена с целью закрепления ранее изученного материала.

Таким образом, *особенностью игровой формы* занятий является **сочетание учения, труда и отдыха учащихся**. Главной целью – **получение учащимися удовольствия от процесса**, что влечёт за собой повышение успеваемости и мотивации. К *особенностям проведения* нужно отнести **чёткое планирование**. Игровая форма – одна из сложнейших форм ведения урока, потому что она требует от педагога знания психологического портрета класса, уровень владения знаниями, особенности разделения на группы. Однако именно эта форма является наиболее эффективным способом построения урока в современном образовательном пространстве школы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бураго А.Г. *Дневник математического кружка*. – М.: МЦНМО, 2017. 368 с.
2. Глуздов В.А. *Педагог новой формации // Образование: цели и перспективы*. – 2010. – №10. – С. 44-47.
3. Сулима И.И, Глуздов В.А. *Онтология образования (герменевтические, экзистенциальные, синергетические основания) // Вестник Мининского университета*. – 2017. – №4 (21). – Режим доступа: <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2017-4-14> (дата обращения: 27.01.2019).
4. Стефановская Т.А. *Педагогика: наука и искусство. Курс лекций. Учебное пособие для студентов, преподавателей, аспирантов*. – М.: Совершенство, 1998. – 368 с.