

УДК: 371.38

DOI:10.58494/esai.25(10).2025.38

Молдожанов Озгонбай Акимжанович,
ст. преподаватель, ОшГУ
Азамат кызы Айданкызы
магистрант, ОшГУ

Молдожанов Озгонбай Акимжанович,
улук окутуучу, ОшМУ
Азамат кызы Айданкызы
магистрант, ОшМУ

Moldozhanov Ozonbai Akimzhanovich,
senior lecturer, Osh State University
Azamat Kyzy Aidankyzy
master's student, Osh State University

СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. В статье рассматриваются игровые технологии как средство развития универсальных учебных действий у младших школьников. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных учебных игр. В отличие от игр вообще учебная игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Ключевые слова: универсальный, игровые технологии, мотивирования, адекватные, процесс, компетенции.

СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. Макалада оюн технологияларынын кепжеси окуучуларга окуу ишмердүүлүгүн универсалдык жактан өнүктүрүүчү каражаты катары каралат. "Педагогикалык оюн технологиялары" түшүнүгү окуу оюндарынын түрдүү формасында педагогикалык процессти уюштуруунун түрдүү ыкмалары менен методдорунун тобун камтыйт. Кадимки оюндардан айырмаланып окуу оюндары так коюлган окутуунун максаттары менен ага шайкеш келген педагогикалык натыйжаларга жетүүнүн маңыздуу белгиси менен айырмаланат. Алар окуп-тануу багытын мүнөздөө менен коргунуктүү түрдө айырмаланып негизделип турат.

Түйүндүү создор: универсалдуу, оюн технологиялары, мотивация берүү, адекваттуу, процесс, компетенциялар.

THE ESSENCE OF GAME LEARNING TECHNOLOGIES

Annotation. The article discusses game technologies as a means of developing universal educational actions in primary school students. The concept of "game pedagogical technologies" includes a fairly extensive group of methods and techniques for organizing the pedagogical process in the form of various educational games. Unlike games in general, educational games have a significant feature: a clearly defined learning goal and corresponding pedagogical result, which can be justified, explicitly identified, and characterized by a learning and cognitive focus.

Keywords: universal, gaming technologies, motivation, adequate, process, competencies.

Введение

В настоящее время продолжается модернизация образования. Современные условия жизни и трудовой деятельности предъявляют повышенные требования к реализации личности в социуме и конкурентоспособности профессионалов на рынке труда.

Требования педагогической науки к уроку, к эффективности педагогического процесса постоянно возрастают и изменяются. Наряду с нетрадиционными уроками в школьной практике используются нетрадиционные технологии обучения.

Основной смысл разработки образовательных стандартов второго поколения заключается в создании условий для решения стратегической задачи развития российского образования – повышение качества образования, достижений новых образовательных результатов.

Основным образовательным результатом является формирование мотивированной компетентной личности. А главным предназначением стандарта является нормативное закрепление на федеральном уровне требований к условиям, необходимым для достижения качества российского образования, выполнения социального заказа – воспитания успешного поколения граждан страны, владеющих адекватными времени знаниями, навыками и компетенциями [1; 2].

Сегодня в образовании активно внедряются новые образовательные технологии. Под технологиями понимаются такие стратегии образования, которые требуют усвоения не только определенных знаний, но и навыков его получения, что предполагает особую методическую нагруженность образовательного процесса. В современном образовании данный термин используется для таких образовательных практик, которые не вписываются в традиционный образовательный процесс.

По существу, данным термином обозначают методологические инновации в образовании, которые получают все большее распространение в образовании.

Сущность образовательных технологий выражается в том, что изменяется характер и способ образования. Наряду с развитием умственного потенциала учащихся происходит личностное развитие, т.е. сам процесс образования предполагает иную позицию учителя и ученика в образовании: они выступают как равноправные участники образовательного процесса.

С другой стороны, в настоящее время в обществе растет озабоченность по поводу неконтролируемого и расширяющегося влияния техники и технологии на образ жизни человека, возможных негативных последствий развития техники, влияния процессов информатизации для будущего. Ставится вопрос о социальных пределах использования техники и эффективных регуляторах технологического развития.

В современной психологии игра рассматривается как:

- 1) особое отношение личности к окружающему миру;
- 2) особая деятельность ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность;
- 3) социально заданный, навязанный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);
- 4) особое содержание усвоения;
- 5) деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;
- 6) социально-педагогическая форма организации всей детской жизни [1;3].

Игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру.

Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов (замещение), реальные (партнерские) отношения между играющими детьми.

Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится детьми.

Действительность, в которой живет и с которой сталкивается ребенок, может быть условно разделена на две взаимосвязанные, но вместе с тем различные сферы:

первая — сфера предметов (вещей) как природных, так и созданных руками человека;

вторая — сфера деятельности людей, сфера их гряд и отношений между ними.

Так как в реальной действительности они переплетены, а конкретная деятельность людей, их отношения в социальном и предметном мире чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты детских игр разнообразны и изменчивы. Они изменяются в зависимости от конкретных условий жизни, от вхождения ребенка во все более широкий круг общения, вместе с расширением его кругозора.

Второй структурный компонент игры — *роль* — центральная ее единица, объединяющая все остальные компоненты. Именно и роли представлены в единстве аффективно-мотивационная и операционно-техническая стороны деятельности.

Как показывают исследования, между ролью и характером соответствующих действий ребенка имеется тесная функциональная взаимосвязь и противоречивое единство. Чем обобщенное и сокращенное игровые действия, тем глубже отражены в игре смысл, задача и система отношений воссоздаваемой деятельности взрослых; чем конкретнее и более развернуты игровые действия, тем больше выступает конкретно-предметное содержание воссоздаваемой деятельности.

Роль воспроизводит определенную социальную позицию, которая выражается в системе игровых действий, выполняемых с помощью игровых предметов и моделирующих социальные отношения.

Роль неразрывно связана с *правилом*, в обобщенном виде представляющим сценарий, последовательность и средства ее выполнения. В зарубежной психологии господствует точка зрения, согласно которой игра — свободная от ограничений и запретов деятельность.

По мнению же Л. С. Выготского, игра, напротив, изначально регламентирована логикой социальных отношений, воплощенной в правиле, и поэтому является школой произвольности, воли и морали. На первом этапе, считает ученый, ребенок создает мнимую ситуацию по скрытым правилам. В дальнейшем доминирует правило, мнимая ситуация становится скрытой [4].

При этом чем жестче правило, тем больше оно регулирует деятельность ребенка, тем напряженнее становится игра.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что учебная игра:

- хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.

- одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

- мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.

- позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.

- многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные воздействия актуализируются одновременно.

- преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

- нивелирует значение конечного результата. В игровой деятельности участника могут устраивать разные типы "призов": материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный. В процессе обучения отличается наличием четко поставленной ситуационной цели и соответствующего ей педагогического эмоционально-делового (т.е. не формально-неравнодушного) результата [5].

Исходя из данных выше определений и классификаций, мы можем сделать вывод, что игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. То есть, педагогическая технология, в которой доминирующим методом обучения является игра, есть игровая технология.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных учебных игр.

В отличие от игр вообще учебная игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого - создать условия для саморазвития личности учащихся.

Учебные игры, как элемент системы занятий существуют в определенных условиях, которые воздействуют на них и они в свою очередь активно воздействуют на условия, в которых действуют, также они активно взаимодействуют с традиционными методами проведения занятий. При этом система развивается, расширяются её границы.

Заключение

Значимость для формирования универсальных учебных действий обусловлена: ключевой ролью предметно-преобразовательной деятельности; значением универсальных учебных действий моделирования и планирования; специальной организацией процесса планомерно-поэтапной отработки предметно-преобразовательной деятельности обучающихся; широким использованием форм группового сотрудничества и проектных форм работы; формированием первоначальных элементов ИКТ-компетентности учащихся.

Использованная литература:

1. Алавидзе Т. А. Социальная психология в современном мире. - М., 2002.
2. Андреева Г.М. Социальная психология. - М., 2006.
3. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. - М.: Педагогика, 2007.
4. Епишина Л.В. педагогические аспекты развития коммуникативных свойств личности // «Начальная школа» № 2, 2010.
5. Ладыженская Т.А. Система работы по развитию связной устной речи учащихся - М.: Просвещение, 2011.