

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННЫХ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЯХ ОБУЧЕНИЯ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

Шевченко Глеб (Запорожье, Украина)

Актуальность темы исследования. На основании историографического анализа психолого-педагогической литературы можно установить, что в последнее время увеличилось внимание ученых к разработке сущности феномена «педагогическая технология», выявлению его характеристик и типов. В данном исследовании, наибольшее внимание представляют игровые технологии, которые связаны с игровой формой контакта между преподавателем и учащимися, через реализацию определенного сюжета. При этом в содержание игры включаются образовательные задачи (Вавилова, и др., 2007).

Цель работы – анализ игровых технологий, их методов и приемов организации педагогического процесса в современных психолого-педагогических технологиях обучения.

Проблемная ситуация. В образовательном процессе, в педагогической теории и практике проблема применения игровых технологий не нова. Для педагогов, в настоящее время, игровые технологии представляют большой интерес. Попытка научной классификации игры и определение ее одним исчерпывающим понятием возникала не раз. На данный момент научно определены только связи между игрой и человеческой культурой. Также установлено значение, которое оказывает игра на развитие личности человека, установлена биологическая природа игры эмпирическим путем и ее обусловленность психологическими и социальными факторами. Тем не менее, игровые технологии остаются «инновационными» в системе образования (Дыбина, 2008).

Методы исследования. Анализ проводится на основе методов, функций, педагогических целей, особенностей и разновидностей обучающих игр. В результате изучения данной проблемы приводится роль игровых технологий среди современных психолого-педагогических технологий обучения.

Результат исследования. В отечественной и мировой педагогической практике накоплены знания, которые могут быть использованы. К этим знаниям относятся игровые технологии, которые нашли широкое применение в нашей практике. Обучающие игры имеют большой потенциал с позиции приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции человека в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Игра, как одно из педагогических средств обучения и воспитания, переживает период расцвета. Интерес к игре в настоящее время возрастает. Это вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения и обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования активной личности (Ермолаева, 2005).

Выводы. Осуществленное исследование позволяет утверждать, что игра – исторически обусловленный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит обогащение и воспроизведения социального опыта предыдущих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности принятием игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. Игра является способом освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения. В педагогическом процессе разнообразные игры широко используются в качестве метода, средства и технологии обучения (Кукушин, и др., 2005).

Игровые технологии обладают дидактическими возможностями, поскольку они обеспечивают применение и закрепление знаний, полученных в процессе изучения различных дисциплин, формирование у студентов представления о профессиональной деятельности в избранной

специальности; развитие навыков управления реальными процессами. Осуществление принципов педагогических технологий ведет преподавателя к овладению педагогическим мастерством, а студентов – своей профессиональной деятельностью (Михайленко, 2011).

Ключевые слова: игра, технологии, игровые технологии, педагогические технологии, обучение.

Список литературы:

1. Вавилова, Л. Н., Кузина, Т. С. (2007). *Методические рекомендации. Под общ. ред. В.М. Паниной. Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО».*
2. Дыбина, О. В. (2008). *Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография. М.: Педагогическое общество России.*
3. Ермолаева, М. Г. (2005). *Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. 2-е изд., доп. СПб.: СПб АППО.*
4. Кукушин, В. С., Болдырева-Вараксина, А. В. (2005). *Педагогика начального образования. М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ».*
5. Михайленко, Т. М. (2011). *Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца. С. 140-146.*
6. Товарніченко, В. О. (2012). *Маргінальна наука: соціально-культурний аналіз // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. Вип. 49. С.135-143.*
7. Товарніченко, В. А. (2017) *Информационная война в глобальном мире - подмена критериев рациональности: философский анализ. Гуманітарний вісник ЗДІА. Вип. 71. С. 90-96. ISSN 2072-7941*
8. Товарніченко, В. О. (2016). *Гра як прояв маргінальності в громадянському суспільстві Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. 2016. - Вип. 64. С.121-128.*
9. Олексенко, Р. (2015) *Епоха глобалізації, її вплив на інформаційне суспільство // П'ята всеукраїнська наукова конференція «Сучасні соціально-гуманітарні дискурси». С.56-59.*