О. С. ПЕШКО
Брест, ГУО «СШ № 33 г. Бреста»

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В педагогике всегда остро стоит вопрос о способах активизации познавательной деятельности учащихся. Один из способов решения – применение игровых технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе является предметом изучения как отечественной педагогики (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, Е.И. Добринская, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, Э.В. Соколов, С.А. Шмаков и др.), так и зарубежной науки (JohanHuizinga, DonaldClark, BernardSuites, RandallFujimoto, LeeSheldon, GabeZichermann, KevinWerbach, MichaelBarber и др.). Одним из актуальных направлений развития в настоящее время является геймификация [2].

Современные игровые технологии тесно переплетены с информационно-компьютерными. Поколение Z желает играть по-новому. Сегодня наших детей ничем не удивишь, они легко и с радостью играют в компьютерные игры, а мы, педагоги, таким образом по ходу игры реализуем образовательную дидактическую цель урока, направленную на повышение качества знаний, формирование предметных компетенций учащихся.

Что такое компетентностный подход? Почему применение игровых технологий – это важно и актуально? Почему формирование предметных, информационных, коммуникативных компетенций – это востребовано и значимо? Как формировать коммуникативные компетенции через игру?

Компетентность – осведомленность, авторитетность. Компетенция – круг вопросов, явлений, в которых данное лицо обладает авторитетностью, познаниями, опытом. Применительно к образованию, компетенция – это готовность человека к мобилизации знаний, умений и внешних ресурсов для эффективной деятельности в конкретной жизненной ситуации; готовность действовать в ситуации неопределенности. Компетентность – «знание в действии» – способность использовать на практике знания, умения, навыки, а также мотивация к эффективным действиям.[5].

Компетентностный подход – подход, который акцентирует внимание на результате образования, где рассматривается не сумма усвоенной информации, а способность человека действовать в разных ситуациях. Цель компетентностного подхода – обеспечение качества образования, формирование компетенций. Задача учителя – создать условия для этого процесса. Компетенции проявляются и приобретаются человеком в деятельности, имеющей для него ценность.

Игровые технологии – один из многочисленных способов формирования компетенций. Занятия с применением игр строятся с учетом межпредметных связей, а значит способствуют развитию метапредметных компетенций

учащихся. При планировании уроков всегда начинаю с акцента на формирование у учащихся личностных компетенций.

Основные ключевые образовательные компетенции: ценностно-смысловые компетенции; общекультурные компетенции; учебно-познавательные компетенции, информационные компетенции., коммуникативные компетенции, социально-трудовые компетенции, компетенции личностного самосовершенствования[5].

Личностные – способность и готовность к самопознанию, саморазвитию, самоопределению и конструированию индивидуальной образовательной траектории.

Информационные – способность и готовность к поиску, анализу, отбору, преобразованию, сохранению и обработке учебной информации с помощью современных информационных технологий.

Коммуникативные – способность и готовность коммуницировать с окружающими людьми; владение навыками работы в группе, владение способами поведения в конфликте и их погашением, знание необходимых языков, способов взаимодействия людьми и событиями.

Игровая деятельность используется в следующих случаях:в качестве самостоятельных технологий;как элементы более обширной технологии;в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);как технологии внеклассной работы (Игры «Что? Где? Когда?», КВН, «Поле чудес», «Своя игра», «Медиаазбука», «Арт-игра», «Чёрный ящик», «Аукцион»).

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр: а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; б) познавательные, воспитательные, развивающие; в) репродуктивные, продуктивные, творческие; г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам. И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения[3, с. 57-65].

Классификации интеллектуальных игр. Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные и составные (представляющие из себя сочетание элементарных).

По игровому действию: предметные: настольно-печатные, настольно-предметные (шашки, шахматы, домино, лото, сома, игры Рубика, игры Никитина, спички, «Морской бой», судоку), пространственные, словесные; загадки; логические задачи (и загадки-истории), игры в слова («Эрудит», «Города», «Да и Нет» и пр.), ребусы, кроссворды, викторины; компьютерные.

По количеству участников: индивидуальные, парные, командные и массовые (викторины, «Что? Где? Когда?», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «Чёрный ящик», «Поле чудес»).

По игровой цели: соревновательные и интерактивные, пространственные и комбинаторные, логические.

Аргументы в пользу применения игровых технологий:

1. Дети любят играть, это их естественное состояние. Использование игр способствует развитию учебной мотивации, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей.

2. Игра в ненавязчивой форме углубляет знания учащихся о деятелях культуры и произведениях искусства отечественной и мировой художественной культуры.

3. Игра помогает реализовать себя, способствует созданию ситуации успеха, развивает умение работать в группе, слушать и слышать других, учит переживать состояние успехов и неудач.

Роль и значение игровых технологий в процессе обучения и воспитания.

При использовании игровых технологий с применением ИКТ создаются необходимые условия для формирования компетенций. Участие учащихся в играх, особенно их совместное или самостоятельное создание, предполагают осмысленное воспроизведение материала в незнакомой ситуации. Кроме того, систематизируются разрозненные знания учащихся в одну тему. Умение выбрать и преподнести информацию из электронных источников и дополнительной литературы, работать в паре или группе в целом способствуют формированию информационно-коммуникативной культуры. Формируется успешность каждого ребёнка, что приводит к повышению внутренней мотивации, социализации личности. Применяемые мной при создании и проведении игр с ИКТ приёмы и методы повышают познавательную активность школьников, что проявляется в результативности участия в конкурсах и олимпиадах. Опыт работы показал, что у учащихся, активно работающих с компьютером, формируется более высокий уровень самообразовательных навыков, умений ориентироваться в бурном потоке информации, умение выделять главное, обобщать, делать выводы.

Список использованной литературы

1.Педагогические игротехники: копилка методов и упражнений/ Л. С. Кожуховская [и др.] ; под общ. ред. Л. С. Кожуховской. – Минск: Изд. центр БГУ, 2010. – 233 с.

2.Прач Н.А. Возможности и опасности геймификации учебного процесса // Мастерство online [Электронный ресурс]. – 2017. – 1(10). Режим доступа: http://ripo.unibel.by/index.php?id=2741. Дата доступа: 30.11.2020

3.Селевко, Г.К. «Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств»/ Г.К. Селевко. – М., Народное образование». М., 2005.

4.Селевко,Г.К.Современные образовательные технологии DOC.Учебное пособие/ Г.К.Селевко. – М.: Народное образование,1998, с. 57-65.

5. Хуторской А.В. Образовательные компетенции и методология дидактики. К 90-летию со дня рождения В.В. Краевского. [Электронный ресурс] // А.В.Хуторской. Персональный сайт – Хроника бытия; 22.09.2016 г. Режим доступа: http://khutorskoy.ru/be/2016/0803/. Дата доступа: 29.09.2020

Методика проведения интеллектуальных игр. Режим доступа: http://modpk7.narod.ru/index/0-7. Дата доступа 09.09.2020