Л. В. ЮНКЕВИЧ
Пинск, ГУО «СШ № 1 г. Пинска»

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ: ТРАДИЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Особенности развития современного мира требуют новых контекстов деятельности учителя. Под влиянием новых возможностейменяется и сама модель обучения[1].

В настоящее время выделяют две главных модели обучения: традиционную и инновационную. Они имеют свои отрицательные и положительные стороны[2].

Традиционная модель обучения – это обучение, целью которого является результат обучения, усвоение программного объема информации. Работа педагога ориентирована на сообщение и передачу знаний, умений и навыков, которые подаются учащимся в «готовом виде», по образцу и предназначены для воспроизводящего усвоения. Учитель является единственным действующим лицом образовательного процесса, а учащемуся отводится пассивная роль. В этой модели обучения доминируют вербальные методы и текстовые формы подачи знаний. Превалирующие формы учебной деятельности – фронтальная и индивидуальная[2].Данное обучение дает возможность за короткое время передать большой объем информации. В традиционной модели обучения положительно можно отметить упорядоченную, логически правильную подачу учебного материала, организационную четкость и систематический характер обучения. Такое обучение способствует прочности усвоения знаний и быстрому формированию практических умений и навыков[3].

Традиционное обучение недостаточно способствует развитию творческих способностей, самостоятельности, активности учащихся. Образовательный процессносит репродуктивный характер, поэтому формируется репродуктивный стиль познавательной деятельности. [3]

Поскольку традиционное обучение не совсем удовлетворяет требованиям современных реалий, встает вопрос о необходимости создания и внедрения инновационных подходов в процессе обучения и воспитания.Использование инновационных методов позволяет находить подход к каждому учащемуся, выявлять его способности и таланты, способствует творческому развитию личности.

Инновационная модель обучения – это обучение, целевым акцентом которого является процесс обучения. При этом обучении педагог занимает консультативную позицию, а учащийся – активную. Данная модель

обучения связана с творческим поиском на основе жизненного опыта учащихся[2].

Инновационные игровые технологии – это система методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение положительного результата за счет динамичных изменений в личностном развитии ребенка в современном мире.Инновационные игровые технологииповышаютроль игр в образовательном процессе[2].

Игровая технология представляет собой целостное образование, занимающее определенную часть учебного процесса, имеет общее содержание и сюжет [2].

Инновационные игровые технологии решают следующие задачи:

дидактические (развитие познавательной деятельности, кругозора, формирование определенных умений и навыков, необходимых в жизни);

развивающие (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, самостоятельности);

формирующие (формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма);

социализирующие (приобщение к нормам и ценностям общества; обучение общению;адаптация к условиям среды и др.).

Игровые инновационные технологии в обучении можно применитькак самостоятельную технологию, как элемент более обширной технологии, в качестве занятия или его части, а также как технологию культурно-досуговой деятельности [2].

Игра – это естественная форма обучения для ребёнка. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания через игру, учитель удовлетворяет не только сегодняшние, но учитывает и будущие интересы школьника. Педагог посредствомигры организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей ребёнка. Учитель, как волшебник, используя игровые технологии, способен превратить самый обычный образовательный процесс в удивительное действие. Важную роль играет правильно подобранный материал, который соответствует возрастным особенностям ребенка [4].

Инновационные игры:

1. Интерактивные.
2. Компьютерные.
3. Конструктивные.
4. Квест.
7. Игры-гексы.
8. Игры-симуляторы.
9. Судоку (кроссворды), логические (головоломки, ребусы, маджонг).

10. Пазлы.

11. Развивающие (лото, домино)[2].

В образовательном процессе нужно использовать игровые технологии, потому что значимость игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии правильного отношения педагога к игре и разумного ее использования, она способна стать тем инструментом, который решаетуспешность адаптации учащегося в новой ситуации, развивает младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, способствует его эффективной социализации, а также сохранению и укреплению его нравственного, психического и физического здоровья[4].

Игра занимает важное место в первые годы обучения детей в школе. Вначале детей интересует только форма игры, а потом уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.В игре учащиеся выполняют задания, где выполняют арифметические действия, сравнивают, тренируются в устном счете, решают задачи[4].

Преимуществом инновационной модели обучения является направленность обучения на формирование личной мотивации учащихся, нестандартного мышления, инициативности, личного отношения к окружающему миру. Такое обучение делает образовательный процесс более доступным. Оно способствует развитию продуктивного и критического мышления, самостоятельности, творчества.

Таким образом, традиционная и инновационная модели обучения имеют свои недостатки и преимущества.В условиях развития современного мира необходимо их рациональное сочетание, так как инновационные технологии, несмотря на свой большой положительный потенциал, не могут полностью заменить традиционные технологии, обладающие высоким уровнем фундаментальности[4].

Конфуций сказал: «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как учашимся, так и учителю.

Список использованной литературы

1.Понятие «модель обучения» [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://megaobuchalka.ru/2/25976.html.

2. Инновации в образовании [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://pandia.ru/text/79/511/31675-2.php.

3. Психологические основы типов обучения [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://web-local.rudn.ru/web-local/uem/ido/ped_psix/8.

4. Кларин, Михаил Владимирович. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта)/ М.В.Кларин.– Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995 - 176с.