

*Архипова М.В., кандидат психологических наук, доцент,
Филатова О.Ф., магистрант,
Нижегородский государственный педагогический университет
им. Козьмы Минина (Мининский университет)*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Аннотация: вопрос мотивации человеческой деятельности вызывает интерес исследователей с древнейших времен и до настоящего времени. Сегодня наука понимает мотивацию как сложное комплексное явление, включающее в себя набор психологических характеристик человека, находящихся в постоянном развитии и поддающихся внешнему влиянию. Изменчивость есть основное и важнейшее для воспитательных и образовательных целей свойство мотивации, а стало быть, мотивация может и должна быть объектом целенаправленных педагогических воздействий в соответствии с теми требованиями, которые предъявляет личности время. Учебная мотивация представляет собой частный вид мотивации, обеспечивающий познавательную деятельность и берущий начало в познавательных и, как показывают исследования, социальных потребностях человека. В данной статье приводится психолого-педагогическое обоснование использования игровых технологий в образовательном процессе с целью повышения мотивации. Дидактическая игра рассматривается как особая форма обучения, выполняющая ряд педагогических функций. Мотивационные возможности учебной игры рассматриваются через понятия эмоций, интереса, активности. Учебная игра является естественным переходом от ведущей игровой деятельности младших школьников к учебной. Обращение к игровым технологиям облегчает трудность данного перехода.

Ключевые слова: образование, игровые технологии, учебный процесс, мотивация

В психологии традиционно принято выделять три последовательно возникающих и сопровождающих весь жизненный путь человека основных вида деятельности: игру, учение и труд. Они различаются по цели, результату, организации и особенностям мотивации. Но взаимосвязь их в том, что каждая предыдущая деятельность, развивая человеческую личность, подготавливает ее тем самым к переходу к следующему виду деятельности в качестве основной на соответствующем этапе жизни. Для каждого возраста характерен свой ведущий вид деятельности:

- дошкольный возраст – игра;

- школьный и студенческий возраст – учение;
- взрослый человека – труд.

Переход от одного вида деятельности к другому не происходит мгновенно. Существуют некоторые промежуточные этапы, когда индивид вступает в новый для себя вид деятельности, сохраняя предшествующий, то есть мы можем говорить о сохранности предыдущего в последующем. Так, в процессе учения игровые методы способны успешно помогать в решении тех или иных учебных задач, а при освоении трудовой деятельности человеку приходится учиться овладевать новыми для себя операциями, он может испытывать по-

требность в новых знаниях. В связи с этим М.И. Вайнер разделяет виды деятельности по их значимости в жизни человека на ведущую и ведомую. Ведущая деятельность – это основная для определенного возраста деятельность, вызывающая значимые положительные психические изменения личности. Ведомая – содействует естественному переходу от одного вида деятельности к другому, сохраняя и укрепляя новообразования предшествующего периода в естественном сочетании с тем новым, что появляется в дальнейшем непрерывном развитии человека.

В жизни ребенка-дошкольника основной и естественной формой активности выступает игра. В игре ребенок отражает и осмысливает окружающий его мир в той его части, которую он наблюдает, и в той форме и мере, которая доступна ему; в игре он получает необходимые ему операционные и коммуникативные навыки, учится взаимодействовать с другими людьми, соблюдать правила сотрудничества. Игра необходима для благополучного развития личности ребенка. Игра, по мнению М.М. Рубинштейн, первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания.

При поступлении в школу жизнь ребенка кардинально меняется: новый распорядок дня, новые обязанности, правила, ограничения, новое место и люди. Все это серьезный стресс для ребенка. Теперь большую часть своего времени он учится, а не играет беззаботно с ровесниками, как это было раньше. Учение в школе – это не свободное познание индивида, а коллективная деятельность, искусственно организованная и поставленная в жесткие рамки учебного расписания. Успешная

учебная деятельность в школе обеспечивается либо хорошо развитым чувством долга и определенным осознанием необходимости учения для себя, либо интересом к изучаемому предмету. Учителю необходимо возбуждать интерес учащегося к учебной задаче и предмету. В этом педагогу может помочь такая естественная, привычная и привлекательная для детей деятельность – игра.

Особенность педагогических игр состоит в том, что учебная задача в них скрыта от учащихся. Внимание учеников сфокусировано прежде всего на выполнении игровых действий и достижении игровых целей, посредством чего, неявно для учеников, решаются задачи учебные. К примеру, через организацию увлекательной викторины с элементом состязательности учитель может решить задачу повтора учебного материала и систематизации полученных знаний. Дидактическая игра – это особая форма обучения, которая является игрой в глазах ребенка, но для педагога она – способ обучения.

В последние годы популярность обучающих и развивающих игр растет. Во всем мире активно развиваются учебные игротеки и экспериментариумы, открываются интерактивные научные музеи, разрабатываются электронные обучающие платформы, помогающие детям в игровой форме воспринимать научные знания, принципы, закономерности, сведения об окружающем мире, людях, своих возможностях. Вопрос игры и ее обучающих возможностей исследуется на протяжении нескольких десятилетий. Исследователи теперь говорят уже не о возможности, а о необходимости применения игры в учебном процессе, что особенно актуально на начальном этапе обучения.

Рассмотрим преимущества педагогической игры для целей развития учебно-познавательной мотивации.

1. Интерес. Известно, что собственно познавательные мотивы у детей проявляются непроизвольно под влиянием возникшего интереса к объектам и явлениям окружающего мира. Мы всегда с охотой занимаемся тем, что нам интересно. То есть, интерес есть тот самый сильный стимул, вызывающий добровольную активную детскую деятельность, интеллектуальную и моторную. Предлагая игру, педагогу скорее всего без труда удастся вызвать интерес детей. Игра всегда привлекательна для ребенка. Дети любят играть. Игровая проблема, загадка, интрига, возможность примерить на себя какую-то роль, проявить себя самостоятельно, пофантазировать, посоревноваться вызывают живой интерес и желание деятельности, запуская тем самым механизм мотивации.

2. Эмоции. В процессе игры ребенок испытывает целую гамму различных сильных эмоций: удивление, волнение, досаду в случае затруднения, азарт, воодушевление, радость, восторг по поводу успеха. Положительные эмоции может вызывать игровая проблема, игровая фабула, сам игровой материал, яркий и образный. Деятельность, связанная с удовлетворением возникшего интереса («было интересно»), успешное решение проблемы («у нас получилось»), чувство сотрудничества («мы делали все вместе») приносит ребенку сильные положительные эмоции и воодушевляет на дальнейшую деятельность. Игра, в отличие от сугубо учебной деятельности, позволяет до определенной степени проявлять эмоции непосредственно, что немаловажно, поскольку младшие школьники еще не овладели в нужной мере умением

контролировать свои проявления. Положительные эмоции, испытываемые в процессе учебной игры способны преи в устойчивое положительное отношение к учебному предмету и учению в целом.

3. Эффект новизны, разнообразие. Известно, что учение требует многократного повторения одних и тех же действий, оперирования одной и той же информацией, решения однотипных задач, что придает учебному процессу характер монотонности, вызывает скуку, усталость и инертность учащихся. Великое преимущество игры в том, что она позволяет преподносить один и тот же учебный материал по-разному, благодаря огромному разнообразию игровых форм, вариаций условий игры и средств игры. В условиях игры уже знакомые учебные операции и полученные знания станут актуальными для детей, поскольку они будут служить достижению игровых целей. Для учителя же решается проблема закрепления знаний и оттачивания навыков и умений в ненавязчивой, а наоборот, увлекательной форме.

4. Активность, самостоятельность. Чем активнее методы обучения, тем легче заинтересовать ими учащихся. Человек по своей природе испытывает постоянную потребность в деятельности, интеллектуальной и практической. Он хочет пробовать силы и добиваться результата самостоятельно. Взаимодействие учителя и ученика в процессе учения, как бы демократично оно ни было, никогда не является сотрудничеством на равных. Ученик всегда чувствует лидирующую позицию учителя («учитель знает больше», «учитель умеет лучше»). Учебная игра позволяет учителю стать наблюдателем, направляя игру незаметно для самих ее участников. Учитель не берет на себя активной роли, но передает всю инициативу по ре-

шению игровых задач в рамках сюжета игры учащимся. Дети сами определяют задачи, которые необходимо решить для достижения цели, отбирают действия и средства. Игра – это активный метод, обеспечивающий активную мыслительную и практическую деятельность обучающегося в естественной непринужденной форме. Самостоятельность и позитивный результат в решении проблемы, вызывает радость и удовлетворение, повышает самооценку, приносит чувство уверенности и желание новой деятельности, то есть непосредственно стимулирует мотивацию учения.

Таким образом, можно сделать вывод, что учебная мотивация представляет собой сложный изменяющийся процесс во многом определяемый возрастными особенностями учащихся. Этап начальной школы – это первые шаги ребенка в учебной деятельности и потому крайне ответственный период, поскольку оттого, как успешно сложится начало учения, во многом зависит будущий успех

учащегося. Поэтому для организации эффективной воспитательной работы по развитию мотивации педагогу совершенно необходимо знать особенности мотивации учения детей младшего школьного возраста и уметь анализировать уровень и характер мотивации каждого конкретного ученика. Поскольку младшие школьники находятся в состоянии перехода от естественной и понятной для них деятельности игровой к новой и не легкой учебной деятельности, которую они еще только начинают осваивать, педагог может облегчить трудность этого перехода путем обращения к методу учебной игры, и в первую очередь для решения проблем мотивации как основы любой деятельности человека, в том числе учебной. Для младшего школьника игровая деятельность хотя и имеет вспомогательное значение, но остается очень важной и существенной, поскольку позволяет сделать смысл объектов и явлений более явным.

Литература

1. Безрукова В.С. Педагогика: учебное пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 2013. 381 с.
2. Божович Л.И. Проблемы развития мотивационной сферы ребенка // Изучение мотивации поведения детей и подростков / под ред. Л.И. Божович, Л.В. Благоннадежной. М.: Педагогика, 1972. С. 7 – 44.
3. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. М.: Издательство АПН РСФСР, 1956. 206 с.
4. Гальскова Н.Д., Никитенко З.Н. Теория и практика обучения иностранным языкам. Начальная школа: методическое пособие. Москва, Айрис-пресс, 2004.
5. Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке: учебное пособие. М.: Просвещение, 1978. 160 с.
6. Илалтдинова Е.Ю., Кисова В.В. Педагогическая одаренность и педагогический интеллект: проектирование теоретико-прикладных подходов // Вестник Мининского Университета. 2018. Т. 6. №3. <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/899/0> (дата обращения: 30.03.2019)
7. Леонтьев В.Г. Психологические механизмы мотивации учебной деятельности. Новосибирск: НГУ, 1987. 92 с.

8. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 1990. 192 с.
9. Седых Е.П. Система нормативно-правового обеспечения проектного управления в образовании // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7. №1 (18) <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/922> (дата обращения: 30.03.2019)
10. Смоловик О.В. Особенности эмоционального самочувствия студентов в процессе изучения иностранного языка // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №60-4. С. 463 – 465.
11. Курганова Е.А., Листик Е.М. Социально-психологическая адаптация детей старшего дошкольного возраста в детском оздоровительном лагере // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. 2018. №4. С. 36 – 39.
12. Холматова З.А. Этапы формирования культуры диалогических отношений у учащихся начальных классов // Педагогическое образование и наука. 2016. №3. С. 132 – 135.
13. Шамрай Л.В. Повышение эффективности предсоревновательной подготовки студентов боксеров с использованием антиоксидантных средств // Стратегические направления реформирования вузовской системы физической культуры: сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 14 июня 2017. / под общ. ред. А.Ю. Липовка. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2017. С. 282 – 286.
14. Курганова Е.А. Современные мультсериалы как источник знакомства детей дошкольного возраста с содержанием моральных норм // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. 2016. №2. С. 60 – 66.
15. Холматова З. Особенности субъект-субъектных отношений в процессе дискуссии, основанной на диалоге // Педагогическое образование и наука. 2017. №2. С. 104 – 106.
16. Курганова Е.А. Представления студентов педагогического вуза о тьюторском сопровождении образовательного процесса // Известия института педагогики и психологии образования. 2019. №2. С. 76 – 81.

References

1. Bezrukova V.S. Pedagogika: uchebnoe posobie. Rostov-na-Donu: Feniks, 2013. 381 с.
2. Bozhovich L.I. Problemy razvitiya motivacionnoj sfery rebenka // Izuchenie motivacii povedeniya detej i podrostkov / pod red. L.I. Bozhovich, L.V. Blagonadezhnoj. M.: Pedagogika, 1972. S. 7 – 44.
3. Vygotskij L.S. Izbrannye psihologicheskie issledovaniya. M.: Izdatel'stvo APN RSFSR, 1956. 206 s.
4. Gal'skova N.D., Nikitenko Z.N. Teoriya i praktika obucheniya inostrannym yazykam. Nachal'naya shkola: metodicheskoe posobie. Moskva, Ajris-press, 2004.
5. Zimnyaya I.A. Psihologicheskie aspekty obucheniya govoreniyu na inostrannom yazyke: uchebnoe posobie. M.: Prosveshchenie, 1978. 160 s.

6. Ilaltdinova E.YU., Kisova V.V. Pedagogicheskaya odarennost' i pedagogicheskij intellekt: proektirovanie teoretiko-prikladnyh podhodov // Vestnik Mininskogo Universiteta. 2018. T. 6. №3. <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/899/0> (data obrashcheniya: 30.03.2019)
7. Leont'ev V.G. Psihologicheskie mekhanizmy motivacii uchebnoj deyatel'nosti. Novosibirsk: NGU, 1987. 92 s.
8. Markova A.K., Matis T.A., Orlov A.B. Formirovanie motivacii ucheniya. M.: Prosveshchenie, 1990. 192 s.
9. Sedyh E.P. Sistema normativno-pravovogo obespecheniya proektnogo upravleniya v obrazovanii // Vestnik Mininskogo universiteta. 2019. T. 7. №1 (18) <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/922> (data obrashcheniya: 30.03.2019)
10. Smolovik O.V. Osobennosti emocional'nogo samochuvstviya studentov v processe izucheniya inostrannogo yazyka // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya. 2018. №60-4. S. 463 – 465.
11. Kurganova E.A., Listik E.M. Social'no-psihologicheskaya adaptaciya detej starshego doshkol'nogo vozrasta v detskom ozdorovitel'nom lagere // Doshkol'nik. Metodika i praktika vospitaniya i obucheniya. 2018. №4. S. 36 – 39.
12. Holmatova Z.A. Etapy formirovaniya kul'tury dialogicheskikh otnoshenij u uchashchihsya nachal'nyh klassov // Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka. 2016. №3. S. 132 – 135.
13. SHamraj L.V. Povyshenie effektivnosti predsorevnovatel'noj podgotovki studentov bokserov s ispol'zovaniem antioksidantnyh sredstv // Strategicheskie napravleniya reformirovaniya vuzovskoj sistemy fizicheskoy kul'tury: sbornik nauchnyh trudov Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem, 14 iyunya 2017. / pod obshch. red. A.YU. Lipovka. SPb.: Izd-vo Politekh. un-ta, 2017. S. 282 – 286.
14. Kurganova E.A. Sovremennye mul'tserialy kak istochnik znakomstva detej doshkol'nogo vozrasta s sodержaniem moral'nyh norm // Doshkol'nik. Metodika i praktika vospitaniya i obucheniya. 2016. №2. S. 60 – 66.
15. Holmatova Z. Osobennosti sub"ekt-sub"ektnykh otnoshenij v processe diskussii, osnovannoj na dialoge // Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka. 2017. №2. S. 104 – 106.
16. Kurganova E.A. Predstavleniya studentov pedagogicheskogo vuza o t'yutorskom soprovozhdenii obrazovatel'nogo processa // Izvestiya instituta pedagogiki i psihologii obrazovaniya. 2019. №2. S. 76 – 81.

*Arkhipova M.V., Candidate of Psychological Sciences (Ph.D.), Associate Professor,
Filatova O.F., Master Student,
Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University*

THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Abstract: the question of human activity motivation is of interest to researchers from ancient times to the present time. Today, science understands motivation as a complex phenomenon including a set of psychological characteristics of a person that are in constant development. Variability is the main and most important characteristic of motivation for educational and learning purposes, and therefore motivation can and should be the object of purposeful pedagogical influence in accordance with the requirements that time presents to the individual. Educational motivation is a particular type of motivation that provides cognitive activity and originates in cognitive and, as studies show, social needs of a person. This article provides a psychological and pedagogical justification for the use of game technologies in the educational process aimed at increasing motivation. Didactic game is considered as a special form of education, performing a number of pedagogical functions. Motivational possibilities of an educational game are considered through the concepts of emotions, interest, activity. Educational game is a natural transition from the leading game activity of younger students to educational, the turn to gaming technology easing its difficulty.

Keywords: education, game technologies, educational process, motivation