

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Мамонтова Т.М., Савченко Е.Е.

Сибирский федеральный университет

Основной задачей Федерального государственного образовательного стандарта профессионального образования является обеспечение образовательной среды для всестороннего удовлетворения потребностей личности в получении профессии. На базе профессиональных училищ и лицеев относительно Федерального государственного образовательного стандарта начального профессионального образования рекомендуется осуществлять разработку и внедрение инновационных методик и педагогических технологий в учебно-воспитательный процесс для обеспечения подготовки высококвалифицированных компетентных специалистов, способных решать любые производственные и социально-экономические задачи.

Профессии, получаемые в учреждениях начального профессионального образования, становятся всё более востребованными на рынке труда. Поэтому для реализации своей трудовой деятельности на производстве и в других социальных сферах специалисту не достаточно иметь прочные и глубокие знания. Ему необходимо развитое мышление, умение использовать приобретенные знания при возникновении различных ситуаций, способность творчески решать стоящие перед ним проблемы.

Очень часто учащиеся, пришедшие из общеобразовательных школ в учебные заведения начального профессионального образования для получения конкретной профессии, не осознают всей важности их обучения, не проявляют интереса к выбранной профессии и оказываются неподготовленными к определенным видам деятельности на уроках, направленных на усвоение знаний и формирование навыков и умений по специальным предметам и производственному обучению.

Поэтому, одна из важнейших задач учреждений начального профессионального образования – развивать у учащихся интерес к учению и труду, обучить их приемам учебной и производственной работы, умственной и трудовой деятельности, то есть формировать творческую и познавательную активность учащихся, так как весь процесс целенаправленной деятельности человека неотделим от его активности. Следовательно, необходимо организовывать учебно-познавательную деятельность учащихся таким образом, чтобы их активность на занятии была максимальной.

Проблема активизации учебно-познавательной деятельности учащихся актуальна вот уже на протяжении многих лет. Данной проблеме посвящены труды многих учёных-педагогов: В.П. Беспалько, В.Ф. Шаталова, С.Н. Лысенковой, А.А. Окунева, Г.К. Селевко, Г.И. Щукиной и других.

В поисках оптимального варианта активизации учебно-познавательной деятельности учащихся в педагогической науке анализировались различные решения, действия, способы, условия и результаты. Одним из решений этой проблемы стало применение в учебно-воспитательном процессе игровой технологии, включающей достаточно обширную группу методов и приемов организации занятий в форме различных педагогических игр. Привлечение игры как приема обучения есть

действенный инструмент управления учебно-познавательной деятельностью учащихся, в процессе которой активизируется их мыслительная деятельность, повышается интерес к изучению специальных предметов (отраслевых дисциплин) и профессии в целом.

В отечественной педагогике и психологии проблему организации игровой деятельности рассматривали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной – Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта. Чтобы внедрить игровую технологию в учебно-воспитательный процесс для активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, в первую очередь необходимо рассмотреть всевозможные виды педагогических игр и особенности их организации.

В ходе анализа психолого-педагогической литературы о применении разновидностей игр на занятиях, были рассмотрены классификации педагогических игр следующих авторов Г.К. Селевко, П.П. Блонского, Н.П. Анисимовой, Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина, М.Ф. Стронина и Л.П. Бочаровой.

Анализируя классификации педагогических игр, применяемых для активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, была составлена обобщённая классификация понятия «педагогическая игра», представленная на рисунке 20. Для определения обобщенной классификации понятия «игровая технология» использовался основной инструмент способа диалектического обучения в виде сборника понятий, который состоит из таблицы, включающей в себя непосредственно понятие, содержание понятия (определение понятия) и объем понятия (деление понятия по основаниям). В таблице 2 представлена часть сборника понятий, в которой содержатся все виды педагогических игр с описанием их содержания и объема.

Таблица 2 – Сборник понятий по теме «Педагогическая игра»

Понятие	Содержание	Объем
Педагогическая игра	Компонент игровой технологии, форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом по разработанному сценарию и правилам на основе целенаправленной организованной деятельности учащихся; мотивирована на успех; максимально опирается на самоорганизацию учащихся; воссоздает или моделирует опыт человеческой деятельности и общения.	1 По цели образования: <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Обучающие; 1.2 Воспитательные; 1.3 Развивающие. 2 По способу усвоения учебного материала: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Репродуктивные; 2.2 Продуктивные; 2.3 Творческие. 3 По характеру педагогического процесса: <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Тренировочные; 3.2 Обобщающие; 3.3 Диагностические. 4 По направленности деятельности: <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Профориентационные; 4.2 Образовательные.

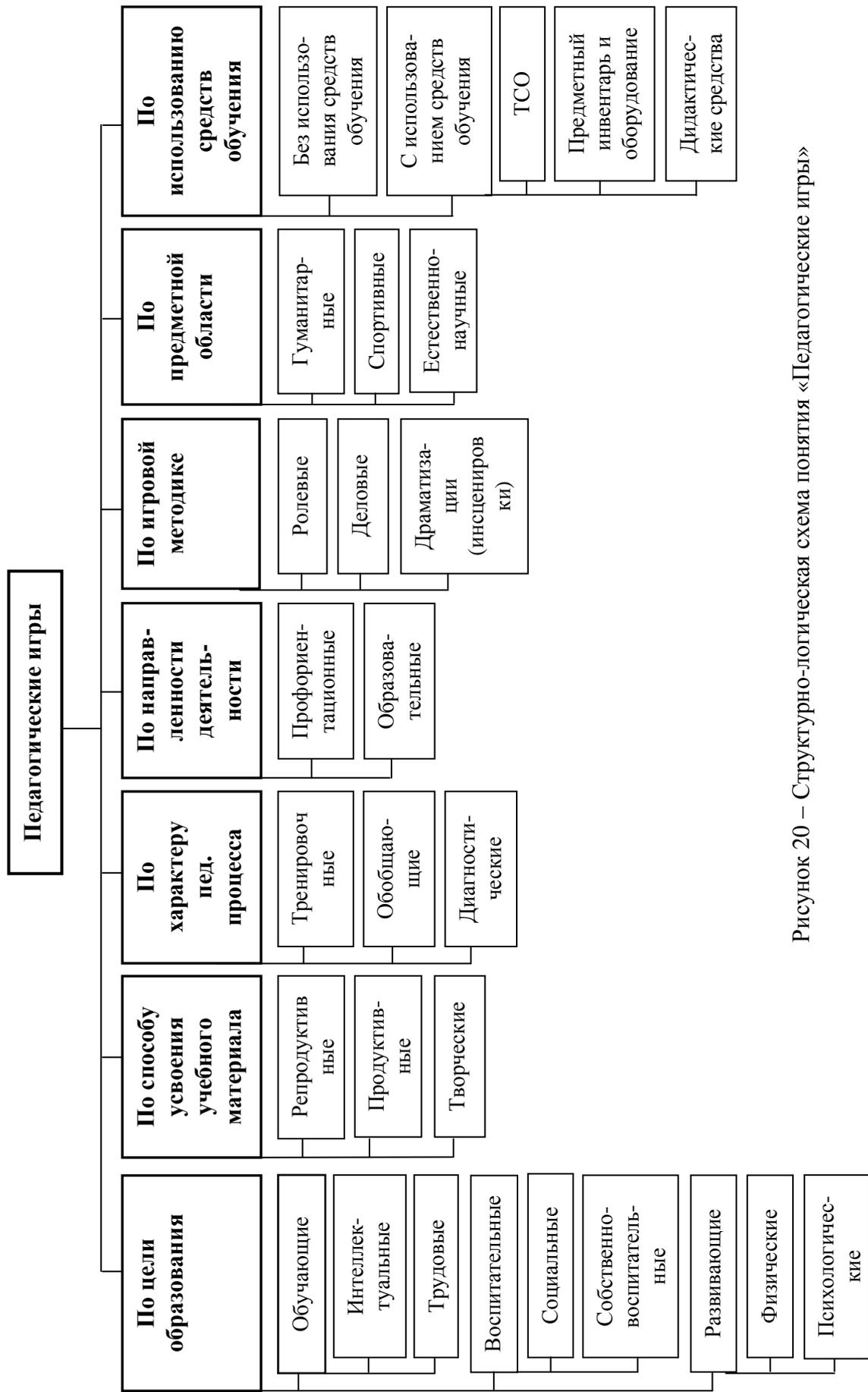


Рисунок 20 – Структурно-логическая схема понятия «Педагогические игры»

Окончание таблицы 2

Понятие	Содержание	Объем
		5 По игровой методике: 5.1 Ролевые; 5.2 Деловые; 5.3 Драматизации (инсценировки). 6 По предметной области: 6.1 Гуманитарные; 6.2 Спортивные; 6.3 Естественнонаучные. 7 По использованию средств обучения: 7.1 Без использования средств обучения; 7.2 С использованием средств обучения
Обучающие игры	Педагогические игры, способствующие усвоению учебной информации, формированию умений и навыков.	1 По области деятельности: 1.1 Интеллектуальные; 1.2 Трудовые.
Воспитательные игры	Педагогические игры, направленные на формирование фундаментальных потребностей личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.	1 По формированию личностных качеств и отношений: 1.1 Социальные; 1.2 Собственно-воспитательные.
Развивающие игры	Педагогические игры, направленные на развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, мотивации учебной деятельности.	1 По характеру деятельности: 1.1 Физические; 1.2 Психологические.

Таким образом, предоставленная классификация в виде структурно-логической схемы понятия «педагогические игры» позволяет выделить основные виды игр, входящих в игровую технологию и упростить работу преподавателям по выбору той или иной формы педагогической игры, направленной на активизацию учебно-познавательной деятельности учащихся.