ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ КАК СРЕДСТВА АКТИВИЗАЦИИ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Деменева Ирина Александровна,

Пономарева Ирина Александровна

*преподаватели*

Куртамышский филиал ФГБОУ ВПО Курганская ГСХА

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Еще Ян Амос Коменский, отмечая роль игры в обучении, писал: «Спеши в школу как на игру (она есть такова)».

Коллектив - необходимое условие включения студентов в игру. И в то же время, игра есть одно из средств включения его в игру. В этом заключается педагогическая сила игры. В процессе игры, в условной ситуации студенты вступают в реальные коллективные отношения друг с другом, тем самым обогащая свой социальный опыт. В игре ее участники чаще всего переживают чувство удовольствия от общения друг с другом, лучше чувствуют друг друга, непроизвольно устанавливают необходимые контакты.

Без игрового замысла и игровых действий игра невозможна или теряет свою специфическую форму, превращается в выполнение указаний, упражнений, ситуаций. Поэтому при подготовке к уроку, содержащему игру, необходимо составить характеристику хода игры, указать временные рамки, учесть уровень знаний и возрастные особенности студентов, реализовать межпредметную связь.

При обучении дисциплине используется шесть организационных форм игровой деятельности: индивидуальная, одиночная, парная, групповая, коллективная, массовая.

1. Индивидуальная форма – это игра одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками (прием «генеалогического древа», «Паучок».)

2. Одиночная форма - это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой или обратной связью от результатов достижения поставленной или искомой цели (игра «Лото», «Домино», «Кроссворд», «Ребус»).

3. Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило, в обстановке соревнования и соперничества (игра «Кто быстрее», «Зигзаг удачи»).

4. Групповая форма \_ это игра одного, трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель (игра «Кто быстрее», «Лучший по профессии»).

5. Коллективная форма \_ это групповая игра, в которой соревнования между отдельными игроками заменяют команды соперников (игра КВН)

6. Массовая форма – игра есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей.

На игровом занятии происходит закрепление и углубление знаний, главная функция - обучения в действии, и чем ближе игровая деятельность обучаемых, к реальной, тем выше познавательный эффект.

В процессе игры реализуются: обучающиеся, развивающиеся, воспитывающие цели, а также - игровая цель (реализация игровых действий, принятие оригинальных решений, стремление к выигрышу и др.).

При проведении занятия преподавателем наиболее часто используются такие методы обучения, как лекция, семинарские занятия, встречи с руководителями и специалистам сельского хозяйства и т.п. Однако традиционные методы обучение недостаточны для приобретения умений, навыков и опыта в управленческой работе, в рыночных условиях хозяйствования. Поэтому деловые игры, тематические дискуссии как активные методы обучения рационально их дополняют, повышают интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются в процессе занятия. Благодаря деловым играм студенты получают опыт, совершенствуют профессионально личностные качества: коммуникативность, диалогичность, деятельностный, творческий характер, направленность на поддержку индивидуального развития студента.

Предоставление ему пространства свободы для принятия самостоятельных решений, творчества, выбора содержания и способов учения и поведения.

Игра позволяет решать ряд воспитательных задач:

1. формирование навыков поведения
2. развитие речевых умений;
3. обучение умению общаться;
4. развитие познавательного интереса и познавательной активности;
5. развитие психических функций и способностей.

В ходе игры апробируются будущие социальные роли и профессиональные функции специалистов.

Можно сказать, что игра может быть применена в процессе обучения и использована на различных этапах учебного процесса.

Она представляет собой групповое упражнение в выработке решений задач, своего рода элементом трудовой практики в процессе обучения. Системное использовании игровых технологии на специальных предметах способствует повышению уровня познавательной деятельности студентов.

Этот метод позволяет не только формировать профессиональные знания и умения, но и развивать личностные характеристики, так как: умение общаться с людьми, самостоятельность, инициативность и др.