

Секция «Педагогическое образование и современные образовательные технологии»

Игровое обучение как средство воспитания интереса к предмету

Меляева Айлар Мухамметбердыевна

Выпускник (специалист)

Туркменский национальный институт мировых языков имени Довлетмаммета Азади,

Ашхабад, Туркменистан

E-mail: melaevaajlar@gmail.com

В условиях современного образования, где внимание учащихся часто отвлекается на цифровые технологии и развлекательные медиа, задача воспитания интереса к учебным предметам становится особенно актуальной. Игровое обучение, как форма активного и интерактивного подхода, представляет собой одно из наиболее перспективных средств для достижения этой цели.

Игровое обучение – это метод, в котором элементы игры интегрируются в образовательный процесс, позволяя учащимся учиться через взаимодействие и практический опыт. Оно включает в себя разные форматы, такие как настольные игры, ролевые игры, симуляции и компьютерные игры.

По данным психологии, игра является естественной формой обучения для человека. В процессе игры активизируется внимание, улучшается память и формируется критическое мышление. Игровое обучение создает эмоциональную связь с материалом, что способствует глубокому усвоению знаний.

Игровые элементы делают обучение более увлекательным. Учащиеся чувствуют себя участниками процесса, что побуждает их к активному изучению предмета.

Игровые форматы способствуют активному взаимодействию между учащимися и преподавателем, создавая условия для обмена мнениями и опытом.

Основной прием обучения запоминанию написания словарных слов – это составление и разгадывание ребуса. Ребус в переводе с латыни означает «вещи». Это увлекательная головоломка, в которой слово, словосочетание или предложение зашифровывается с помощью картинок и специальных символов. Задача решающего – проанализировав изображения и символы-подсказки, распознать зашифрованное слово. Помимо развлекательной функции ребусы несут в себе немалую пользу для интеллектуального развития: они расширяют кругозор, увеличивают словарный запас, тренируют логику, мышление и интуицию.

Акцент в картинке ребуса ставится на непроверяемые звуки. Подбираются иллюстрации таким образом, чтобы эти звуки четко слышались. Учащийся подключает для запоминания словарных слов все виды памяти: зрительная, механическая, слуховая, а также развивает нестандартное мышление. В основе решения ребусов лежат следующие правила их построения:

1. Если перед ребусом стоит сверху запятая, то первую букву из этого слова следует вычеркнуть. Если сзади – то последнюю. Если запятых несколько, то стоит исключать такое же количество букв.

2. Если в ребусном рисунке есть зачеркнутая буква, то её стоит удалить из слова. В случае если рядом стоит ровно и другая буква, то нужно просто заменить одну на другую.

3. Под рисунком написан ряд цифр. Это означает, что слово состоит из букв, которые находятся под этими номерами в соответствующей последовательности.

4. Если один рисунок расположен в другом или на нем, или в любом другом положении, кроме как следом, то между их значениями стоит прибавить предлог: в, на, над, под и т.д.

Запомнить все падежные окончания непросто, поэтому можно применить на практических занятиях игру «Закончи правильно». Цель игры – автоматизировать использование падежей, например, в родительном падеже множественного числа.

Каждому игроку выдаётся набор из семи карточек с окончаниями. У ведущего находится стопка с карточками-словами в именительном падеже. Он берёт одну карточку и показывает её игрокам. Задача – быстро поднять карточку с правильным окончанием для конкретного слова. Например: для слова «квартира» корректным окончанием будет карточка с символом \emptyset , а для «дом» карточка с окончанием -ов. За правильный и быстрый ответ игрок получает один балл. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

Учащиеся по-разному реагируют на игровые форматы. Некоторые могут быть менее заинтересованы в игровом процессе, что может привести к неоднородности восприятия учебного материала.

Практические аспекты внедрения игр в образовательный процесс:

Определение целей и задач.

Перед внедрением игровых элементов необходимо четко определить цели и задачи обучения. Игры должны соответствовать учебным планам и способствовать достижению поставленных образовательных целей.

2. Выбор формата игры.

Выбор формата игры должен основываться на возрастных и психологических особенностях учащихся. Например, для младших школьников подойдут настольные игры, в то время как старшеклассники могут быть заинтересованы в ролевых играх или цифровых симуляциях.

3. Обратная связь.

Важно обеспечить учащимся возможность обсуждения своих действий в игре, что помогает им осознать свои успехи и ошибки. Обратная связь способствует глубокому осмыслению материала и развитию критического мышления.

Недостатки игрового обучения:

1. Необходимость подготовки.

Эффективное применение игровых методов требует от преподавателя значительной подготовки и понимания игрового процесса. Это может быть сложно для тех, кто привык к традиционным методам обучения.

2. Временные затраты.

Внедрение игр в образовательный процесс может занять значительное количество времени, что может ограничить возможность охвата всего учебного материала.

3. Неравномерное вовлечение.

Игровое обучение является мощным инструментом для повышения интереса учащихся к учебным предметам. Однако его успешное внедрение требует тщательной подготовки и учета индивидуальных особенностей учащихся. В будущем важно продолжать исследовать возможности интеграции игровых элементов в различные образовательные дисциплины, чтобы обеспечить максимальную эффективность и актуальность учебного процесса.

Источники и литература

- 1) Баранов, Д. Н. Педагогические технологии 8 современном образовании. - Новосибирск: Издательство, 2022.
- 2) Левин, М. А. Игровое обучение: теории и практика. – Москва: Издательство, 2020.
- 3) Петров, И. С. Психология образования: инновационные подходы. – Санкт-Петербург: Издательство, 2021.
- 4) Смирнова, А. В. Игры в обучении: от теории к практике. – Екатеринбург: Издательство, 2019.