

УДК 37.026.6

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
КАК СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ***

***Девяткин Е.М.***

*к.ф.-м.н., доцент*

*ГБПОУ «Московский государственный образовательный комплекс»*

*Москва, Россия*

***Девяткина Ю.М.***

*учитель*

*ГБОУ «Школа № 1517»*

*Москва, Россия*

**Аннотация:** В статье раскрыт потенциал использования дидактических игр как эффективного средства обучения. Рассмотрена структура дидактических игр и методические особенности их применения в учебном процессе. Приведена классификация дидактических игр и выделены их основные принципы. Показано, что использование дидактических игр приводит к повышению активности познавательной деятельности учащихся и более успешному усвоению знаний и приобретению навыков.

**Ключевые слова:** дидактические игры, дидактические принципы, методика преподавания, игровая деятельность учащихся.

***USE OF DIDACTIC GAMES AS A LEARNING TOOL***

***Devyatkin E.M.***

*PhD, Associate Professor*

*SBPEI «Moscow state educational complex»*

*Moscow, Russia*

***Devyatkina Y.M.***

*Teacher*

*SBEI «School №1517»*

*Moscow, Russia*

**Abstract:** The article reveals the potential of using didactic games as an effective teaching tool. The structure of didactic games and the methodological features of their application in the educational process are considered. The classification of didactic games is given and their main principles are highlighted. It is shown that the use of didactic games leads to an increase in the activity of cognitive activity of students and a more successful assimilation of knowledge and acquisition of skills.

**Keywords:** didactic games, didactic principles, teaching methods, game activity of students.

Почти любая игра имеет в той или иной мере познавательный характер. Но есть особая категория игр, которые основаны на развитии, имеющем целенаправленный характер, улучшении интеллекта, передаче важной информации, данных об окружающем мире, ориентированные на обучение ребёнка [1].

Игра - это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Опыт показывает, что отечественные педагоги относят игру к одному из важнейших способов обучения и тесно связывают его с возрастными и психологическими особенностями обучаемых [2].

Большинству игр присущи четыре главные черты [3]:

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

2. творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п.;

4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

С древнейших времён игры использовались в качестве одного из средств обучения детей. Однако у нас в стране в последние годы сформировалось неверное представление, заключающееся в том, что учёба – это только тяжёлый труд, который опирается на банальное механическое запоминание (зубрёжку), предполагающий естественное принуждение, при отсутствии которого прогресс в познании невозможен. В действительности учёба – это не обычный труд, а труд радостный по сути своей, поскольку приобщает к чему-то новому, интересному и неизведанному; не зря в течение последних лет появилось выражение «учение с увлечением». Такой увлекательный труд многие учителя действительно делают тяжёлым из-за отказа от принципа «играя – обучай». Во время игры ребёнок с заинтересованностью и охотно делает всё, что он находит крайне трудным и совсем не интересным.

Нет сомнений относительно того, что любое образование должно носить развивающий характер, быть увлекательным, однако ни в коем случае не отупляющим; также образование в любом случае должно базироваться на теоретическом опыте, теоретических знаниях, а также эмоциональном мире ребёнка. Продуктивность деятельности лучших педагогов страны определяется использованием раскрепощённых методов учебных занятий, применением игр [4].

Игра как форма детской деятельности имеет определённые законы, однако она, вне всякого сомнения, принадлежит к дидактической сфере. По степени изученности закономерностей игровой деятельности определяется возможность применения игры в педагогических целях. Задачей современной школы является освоение педагогического управления детской игрой с учётом воспитательного потенциала игры и психологических особенностей развития детей посредством игр.

Учителя во все времена осознавали, что ребёнок в ходе игры осуществляет накопление знаний, развитие способностей, формирование познавательных интересов. Явно по этой причине в истории систем обучения игра изначально была связана с задачами образовательного плана. Происходило развитие игр, предназначенных для обучения детей счёту, устной речи и письму. При прослеживании данной тенденции можно обнаружить, что игры, решающие преимущественно задачи познавательного типа, постоянно выступали то содержанием учебной работы с детьми дошкольного возраста, то её формой, то её методом.

К примеру, в педагогической системе Фребеля с помощью игры дети получали представление о величине, форме и цвете предметов, а в системе Декроли игры были учебным средством.

Игра, которая включена в учебный процесс и предназначена для учебных целей, является дидактической игрой. Она может быть определена как средство овладения учениками предметным содержанием учебной деятельности; как способ развития активности учеников, носящей познавательный характер, и как форма активной образовательной деятельности учеников, носящей индивидуальный, групповой либо коллективный характер; как форма организации управления совместной работой педагога и учеников.

Многие учителя считают дидактическую игру только организующей и развлекательной частью урока, которая позволяет снять интеллектуальное напряжение. Однако подобное представление совершенно неверно. В данном

случае игра не является органичной частью урока и находится около учебного процесса. По данной причине можно согласиться, что без умения выстроить реальную дидактическую игру, способную стимулировать мышление учеников, многие учителя придают игровую форму учёбе, в том числе тренировочным упражнениям. Главный принцип – игра должна тесно сочетаться с серьёзным и напряжённым трудом, не отвлекать от учёбы, а наоборот, способствовать развитию интеллектуальной работы.

В чём заключаются особенности дидактической игры и её важные признаки?

Прежде всего, у дидактической игры есть своя стабильная структура, отличающая её от любого другого вида деятельности.

Главные составляющие структуры дидактической игры – это игровой замысел, игровые правила, действия, дидактические задачи либо познавательное содержание, результат игры, оборудование для игры.

Дидактическая игра отличается от игр вообще наличием такого существенного признака, как чётко сформулированная цель обучения, а также соответствующего этой цели учебного результата. Эту цель и этот результат можно обосновать, выделить, они имеют учебную и познавательную направленность.

Рассмотрим составляющие структуры дидактической игры. Её первым компонентом является игровой замысел, который, как правило, выражен в самом названии игры и заключается в дидактической задаче, решение которой является целью учебного процесса. Замысел игры нередко имеет форму вопроса, который как бы проектирует ход игры, либо же форму загадки. Но он всегда делает игру познавательной, предъявляя к игрокам те или иные требования относительно заданий.

У любой дидактической игры есть собственные правила, определяющие порядок действий участников игры и их поведение в ходе игры, способствуя обеспечению рабочей обстановки во время урока. По этой причине правила

дидактической игры необходимо разрабатывать, учитывая цель урока, а также индивидуальные возможности учеников. Это позволяет создать условия, в которых можно проявить самостоятельность и настойчивость, ощутить удовлетворённость и успех.

Также правила игры вырабатывают способность к управлению собственным поведением, умение прислушиваться к требованиям, выдвигаемым коллективом.

Важная сторона дидактической игры – игровые действия, регламентирующиеся игровыми правилами и способствующие познавательной активности учеников. Они позволяют учащимся проявлять собственные способности, использовать свои навыки, чтобы достичь игровых целей. Нередко игровые действия предвещает решение задач в устном виде.

Основа дидактической игры, пронизывающая части её структуры – познавательное содержание игры. Оно заключается в получении знаний и навыков, используемых для решения учебных проблем, поставленных игрой.

Оборудование для дидактической игры отчасти включает оборудование самого урока. К нему относятся технические средства для обучения, планшеты, диафильмы, диапозитивы, могут применяться и компьютеры. Кроме того, сюда принадлежат разные средства для наглядности: модели, таблицы, раздаточные дидактические материалы и флажки для награждения команд-победителей.

Применение информационно-коммуникационных технологий является одним из ведущих направлений использования игровых обучающих программ в учебной деятельности. Актуальным вопросом реализации данного направления является создание дидактических образовательных ресурсов, позволяющих повысить как уровень качества образования, так и интерес учащихся к изучаемому предмету [5, 6].

Дидактическая игра предусматривает определённый результат, являющийся финалом всей игры, делает игру законченной. Результат игры определяют сразу же после её окончания. Он может иметь вид подсчёта очков,

определения учеников, лучше других выполнивших задание игры, выявление победившей команды. Нужно в ходе этого процесса определить достижения каждого конкретного ученика и подчеркнуть результаты отстающих учеников. Результат имеет в первую очередь форму решения определённой учебной задачи, он даёт ученикам моральное и интеллектуальное удовлетворение. Для педагога результат игры – это показатель достижений его учеников.

Все элементы структуры дидактической игры находятся в чёткой взаимосвязи. Отсутствие главных из этих элементов ведёт к разрушению игры. При отсутствии игрового замысла, а также игровых действий, а также правил, организующих игру, дидактическая игра становится невозможной либо утрачивает свою особую форму и «вырождается» в простое выполнение упражнений. Потому в ходе подготовки к уроку, который содержит дидактическую игру, нужно составить сжатую характеристику игры, учесть степень познаний и специфику возраста учеников, установить межпредметные связи.

Комбинирование всех игровых элементов вместе с их взаимодействием делает игру более организованной и эффективной, приводя к необходимому результату.

Выделяют такие принципы дидактической игры, как активность участников, доступность, наглядность, эмоциональность, занимательность, коллективность, индивидуальность, целеустремлённость участников, состязательность, проблемность и результативность.

Рассмотрим подробнее перечисленные принципы. Активность – главный принцип игры, который выражается в активном проявлении как физических, так и умственных сил, начинания подготовкой к игре, заканчивая обсуждением результатов игры.

Доступность игры подразумевает простоту и доступность содержания и правил её. Принцип наглядности проявляется в наличии нужных для игры наглядных объектов (таблиц, карточек, схем, различных предметов).

Эмоциональность и занимательность игры обеспечивают познавательный интерес участников игры к игровому процессу и их познавательную активность во время подготовки к игре, участия в ней и её завершения.

Индивидуальность как принцип дидактической игры заключается в личном отношении индивида к игре, развивающей определённые его качества, которые имеют конкретную ценность для игрока, его личности, профессионального развития. Это значит, что в любой из дидактических игр есть место для проявления сугубо индивидуальных качеств игрока, его самовыражения, самоутверждения.

Коллективность – принцип, отображающий совместный характер взаимозависимой и взаимосвязанной игровой деятельности, осуществляемой в командах либо группах, где каждый участник имеет свою индивидуальность. В качестве коллективной деятельности дидактическая игра развивает товарищеские взаимоотношения, обучает совместному мышлению и действиям, позволяет убедиться в необходимости работы в коллективе и её эффективности.

Целеустремлённость основывается на продуктивности игровой деятельности в дидактической игре, выражая собой главные виды побуждения учеников к игре. Игра невозможна без соревнования. Вся игра носит характер открытого соревнования. Благодаря соревнованию появляется стимул к самостоятельной активной работе и мобилизуется потенциал всех физических и умственных сил.

Результативность отображает осознание результатов своей деятельности как определённых личных достижений. Она является основополагающим принципом игры, истиной, позволяющий воспринимать дидактическую игру в виде продуктивной креативной деятельности отдельного участника либо команды.

Проблемность в дидактических играх является выражением логических и психологических закономерностей мышления, проявляющихся в

интеллектуальной и эмоциональной борьбе. Ход игры подразумевает процессы планирования проблемных ситуаций, их организации и разрешения. Эти ситуации возникают в мышлении участника игры, который преследует свою цель, преодолевая противодействие соперника. Проблемность – принцип, заключающийся в создании самой игрой условий для появления проблемных ситуаций и их решения.

Дидактические игры имеет смысл применять на разных этапах урока: во время усвоения новой информации, при выработке навыков, во время проверки результатов учёбы.

Определение правильного места в структуре школьного урока для дидактической игры, сочетание её элементов с учением в значительной мере определяются правильным пониманием педагогом функций, присущих дидактическим играм, а также классификации таких игр. Прежде всего игры подразделяются по задачам урока. В первую очередь выделяют обучающие, обобщающие и контролирующие игры.

Обучающая игра подразумевает, что ученики во время своего участия в ней получают новые знания и навыки либо вынуждены получить их в ходе своей подготовки к такой игре. При этом итог усвоения знаний тем лучше, чем более чётко выражается мотив деятельности, носящей познавательный характер, как в игре, так и в учебном материале.

Контролирующая игра подразумевает, что её дидактическая цель заключается в повторении, проверке и закреплении уже обретенных знаний. Участие в такой игре требует от каждого ученика некоторой подготовки по учебному предмету.

Для обобщающих игр необходима интеграция знаний. Такие игры позволяют установить межпредметные связи, они направлены на получение навыков действий в разных учебных ситуациях.

По числу игроков дидактические игры подразделяются на одиночные, парные, групповые, коллективные.

По содержанию игрового материала, способу организации, особенностям возраста и цели урока выделяют дидактические игры ролевые, деловые, соревнования, путешествия.

Дидактическая игра способствует лучшему усвоению знаний. Некорректно противопоставлять друг другу урок и дидактическую игру. Главный факт заключается в том, что в дидактической игре задача реализуется посредством игровой задачи. Дидактическая задача от учеников скрыта. Внимание учащегося обращается на осуществление игровых действий, при этом задачу обучения он не осознаёт. Это делает игру специфической формой обучения, подразумевающей преимущественно непреднамеренное усвоение детьми знаний и навыков. Отношения учащихся и педагогов определяет не учебная, а игровая ситуация. Учитель и ученики являются участниками единой игры. При нарушении этого условия учитель переходит на обычное прямое обучение.

Поэтому дидактическая игра является игрой исключительно для ребёнка, тогда как для педагога она служит методом обучения.

Дидактическая игра предоставляет много возможностей для активного вовлечения учеников в процесс учёбы, составляя основу для развития активной познавательной деятельности [7]. Это позволяет получить все условия, которые требуются для появления проблемных ситуаций и их решения. Неопределённость и непредсказуемость игры способствует тому, что ученики вовлекаются в неё изначально по самым разным личностным мотивам, потом всё сильнее вовлекаются в игровую логику благодаря собственно деятельностным мотивам. В игре отсутствует столь существенное ограничение свободы действий, как материальная, а также отчасти моральная ответственность индивида за совершаемые ошибки. Взаимопонимание, взаимное доверие, сотрудничество создают благоприятный грунт для самосознания и целенаправленной корректировки поведения учеников, выработки у них верных ориентиров в сфере духовных ценностей.

Пространственные и временные особенности дидактической игры делают учебную и игровую деятельность более динамичной и насыщенной, позволяя обнаружить взаимосвязь действий участников игры, создавая возможность совершения неправильных ходов и возможность повторения их, только в скорректированной форме.

Возможности игр, создаваемые ими для повышения активности познавательной деятельности, выражаются в главных функциях дидактической игры, к которым относятся обучающая, воспитывающая, развивающая, коммуникативная, стимулирующая, диагностическая и организационная.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой сложное и многогранное методическое средство обучения. Во время дидактических игр осуществляется более успешное усвоение знаний и приобретение навыков, а также развиваются психические процессы школьников, эмоциональная сфера творческие способности. Дидактическая игра придаёт учебному материалу увлекательность, создавая позитивное настроение и интерес к его дальнейшему и более глубокому изучению.

#### **Библиографический список:**

1. Абрамян А.К. Дидактическая игра как форма организации познавательной деятельности учащихся /А.К. Абрамян// Альманах современной науки и образования. 2008. №4-1(11). – С. 8-12.
2. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении. – М., 1990.
3. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
4. Самоукина Н. В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М., 1996.
5. Девяткин Е.М. Интерактивные средства электронного и дистанционного обучения дисциплин естественнонаучного цикла /Е.М. Девяткин// Современные проблемы науки и образования. – 2018. – № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25956> (дата обращения: 01.02.2021).

6. Девяткин Е.М. Реализация интерактивного обучения при решении физических задач повышенной сложности/ Девяткин Е.М., Хасанова С.Л. //Современные проблемы науки и образования. – 2019. – № 6. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=29499> (дата обращения: 01.02.2021).

7. Щукина Г.И. Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1979.

*Оригинальность 92%*