

УДК 377

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Чугузов Е.П.

старший преподаватель

Алтайский государственный аграрный университет,

Барнаул, Россия

Аннотация В статье обсуждается важность активных методов обучения, особенно дидактических игр, в образовательном процессе, подчеркивая необходимость адаптации подходов к обучению к потребностям современных студентов. Основная мысль заключается в том, что внедрение игровых технологий позволяет значительно повысить мотивацию обучающихся и улучшить усвоение учебного материала. Итогом статьи является утверждение о том, что создание условий для развития креативности и интереса к обучению в процессе игрового взаимодействия является критически важным в условиях современного общества. Таким образом, игровой метод обучения становится неотъемлемой частью формирования всесторонне развитой личности, способной адаптироваться к динамично меняющимся условиям жизни.

Ключевые слова: образование, обучающиеся, занятия, активные методы обучения, игровые технологии.

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE LEARNING PROCESS

Chuguzov E.P.

Senior Lecturer

Altai State Agrarian University,

Barnaul, Russia

Abstract The article discusses the importance of active learning methods, especially didactic games, in the educational process, emphasizing the need to adapt learning approaches to the needs of modern students. The main idea is that the introduction of gaming technologies can significantly increase the motivation of those being discussed and improve the assimilation of educational material. The result of the article is the statement that the creation of conditions for the development of creativity and interest in learning in the process of game interaction is critically important in modern society. Thus, the game-based learning method becomes an integral part of the formation of a fully developed personality capable of adapting to dynamically changing living conditions.

Keywords: education, students, classes, active learning methods, game technologies.

Традиционно структура образовательного процесса выстраивается с учетом среднестатистического возраста и когнитивных способностей обучающихся. Эти параметры определяли выбор формата занятий, например, лекции или открытые занятия, а также методы оценки успеваемости: семинары, контрольные работы, зачеты.

При планировании учебного процесса педагогу следует выбирать такие формы и методы, которые стимулируют интерес к обучению как к непрерывному процессу приобретения знаний, который должен продолжаться на протяжении всей жизни. Активные методы и формы преподавания являются необходимым условием достижения желаемого результата образования.

Дидактические игры способствуют развитию у студентов таких произвольных процессов, как внимание и память. Различные задания в игровой форме стимулируют смекалку, находчивость и сообразительность. Многие игры требуют не только интеллектуальных, но и волевых усилий: дисциплины, самообладания и умения следовать установленным правилам.

Стоит отметить, что в процессе игры учащиеся с большим энтузиазмом преодолевают трудности, развивают навыки самоанализа, оценивают свои действия и возможности. Дидактическая игра является инструментом развития умственной активности, активизирует психические процессы, пробуждает у студентов живой интерес к процессу познания, сопровождается положительными эмоциями, такими как радость, удивление и смех. Участвуя в игре, студенты с удовольствием преодолевают препятствия, тренируют свои способности и улучшают свои навыки.

Использование игровых методов в обучении способно превратить даже сложный материал в увлекательное занятие, принося учащимся удовлетворение и создавая позитивную атмосферу, что существенно облегчает усвоение информации. Традиционные занятия – это платформа для взаимодействия преподавателя и учащихся, направленная на развитие познавательной активности. Однако некоторые преподаватели формально подходят к проведению занятий, ограничиваясь рамками учебного плана, упуская возможность заинтересовать обучающихся и преподнести материал в доступной форме.

В игровой форме знания усваиваются эффективнее, поскольку происходит ассоциация учебного материала с определенным действием. Простой пример, наглядно продемонстрированный, лучше запоминается. Например, для объяснения силы притяжения и ускорения преподаватель может использовать обычный предмет, например, ручку, привлечь внимание учеников, а затем отпустить её. Падение ручки станет запоминающимся событием, которое поможет усвоить тему. Интерактивные мультимедиа технологии также являются отличным наглядным пособием [1].

Важно учитывать особенности восприятия информации современными студентами. Занятие можно построить таким образом: студенты используют планшеты с игровыми заданиями, а преподаватель демонстрирует обучающие видеоролики через проектор. Такой формат наиболее близок

Дневник науки | www.dnevnika.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

современным детям, которые активно используют смартфоны и планшеты вне учебного заведения.

Альтернативный вариант – проведение традиционного занятия с книгами, тетрадями и мелом. Этот формат соответствует всем требованиям, однако после занятий обучающиеся возвращаются к привычной цифровой среде. Как заинтересовать современного студента при помощи традиционных методов обучения?

Никто не ограничивает преподаватель в использовании активных методов обучения, преобразование традиционного занятия в интеллектуальную игру, такую как "Что? Где? Когда?", "Умницы и умники" или "Сто к одному", идеально подходят для создания конкурентной среды, где знания становятся мерилем успеха. Стремление к победе и демонстрация интеллекта мотивируют учащихся к более глубокому изучению материала.

В состязаниях студенты демонстрируют свою изобретательность, гибкость ума, отвагу, стойкость, мастерство и эрудицию. В основе всего этого лежит игровая деятельность, и именно эта игровая природа является отправной точкой для осмысления соревновательной составляющей в обучении. Культурное значение игры определяется этими ролевыми особенностями [2].

Внедрение игровых элементов в практику проверки знаний – это хорошее решение, но как интегрировать игровые механики в лекционные занятия, не нарушая стандарты ФГОС?

Представим себе большую аудиторию, скажем, 50 человек. Мы демонстрируем слайды, читаем лекцию и предлагаем студентам вести конспект. Классическая структура занятия или лекции состоит из трех компонентов: введение, основная часть и заключение. Вместо простого объявления этих разделов, можно расширить подход.

Некоторые сторонники традиционного образования считают, что игровые методы отвлекают и мешают сосредоточиться на учебном

Дневник науки | www.dnevnika.ru | СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

материале. Однако многие современные преподаватели успешно применяют этот метод, не нанося ущерба качеству обучения.

Игровые формы обучения позволяют преподавателю:

- Оценивать знания, навыки и умения студентов по конкретной теме.
- Создавать продуктивную, рабочую обстановку и повышать заинтересованность студентов в занятии.
- Повышать активность и вовлеченность обучающихся.

Прежде всего, применение игрового подхода в обучении способствует развитию учащихся, обучает их методам анализа и синтеза, созданию элементарных логических схем и формирует более глубокий интерес к предмету и стремление к самостоятельному расширению своих знаний.

В результате студенты больше читают, более свободно владеют грамотной литературной речью и не боятся выражать свою точку зрения.

В процессе становления игровой и креативной активности, педагог должен стимулировать у студентов заинтересованность, тягу к знаниям, творческие навыки и умения, а также предоставлять условия для освоения новых горизонтов, что диктуется общественными запросами к молодым поколениям. Развитие креативных умений неразрывно связано с раскрытием творческого потенциала личности и её воспитанием. Игровая методика обучения представляет собой систему постепенно усложняющихся задач, мотивирующих студента к приобретению специализированных знаний [3].

Научной основой воспитательного процесса выступает теория и методология игровых технологий. Особенно важным становится подготовка учащихся к осознанной и творческой деятельности, к адаптации в быстро меняющемся мире, где необходимо выражать собственную точку зрения и формировать активную жизненную позицию у молодого поколения.

Образование всегда играло и продолжает играть ключевую роль в раннем этапе формирования человека, личности и гражданина. Значимое

место в этом процессе занимает образовательная сфера. Различные институты, такие как детские сады, школы и университеты, представляют собой единую систему формирования знаний и навыков, необходимых для дальнейшей жизни новому члену общества.

Те методы и форматы обучения, которые наиболее близки учащемуся, вызывают максимальный интерес. Самый эффективный способ заинтересовать обучаемого предметом – это объяснение понятным языком, применение игровых и соревновательных элементов, а также использование небольших отступлений и визуальных подсказок для закрепления материала в памяти.

Библиографический список:

1. Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся / В. Е. Скачок, В. В. Баранов, А. А. Котлярович [и др.]. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2019. — № 39 (277). — С. 263-265. — URL: <https://moluch.ru/archive/277/62690>. (Дата обращения 13.11.2025).
2. Чугузов Е.П. Использование активных методов обучения при реализации программ спо // Дневник науки. 2024. №4 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dnevniknauki.ru/images/publications/2024/4/pedagogics/Chuguzov.pdf> (Дата обращения 13.11.2025).
3. Курьянов, М.А. Активные методы обучения [Текст] : метод. пособие/ М.А. Курьянов, В.С. Половцев. – Тамбов: Изд-во ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2011. – с.80

Оригинальность 75%