

ПСИХОЛОГИЯ ИЛИМДЕРИ
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ
PSYCHOLOGICAL SCIENCES

Жумалиева Ж.М., Халитова А.

**ОЮН ОКУУЧУНУН ЧЫГАРМАЧЫЛ ЖӨНДӨМДҮҮЛҮГҮН
ӨНҮКТҮРҮҮЧҮ ФАКТОРЛОРДУН БИРИ КАТАРЫ**

Жумалиева Ж.М., Халитова А.

**ИГРА КАК ОДИН ИЗ ФАКТОРОВ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ
СПОСОБНОСТИ УЧЕНИКА**

Zh. Zhumalieva, A. Khalitova

**GAME AS ONE OF THE FACTORS OF STUDENT
CREATIVITY DEVELOPMENT**

УДК: 37.013.77

Бул макалада, автор тарабынан учурдагы билим берүү системасын каралып, андагы педагогика илиминин орду талдоого алынды. Анткени, билим берүү системасы педагогиканын алдында атаандаштыкка жөндөмдүү, профессионалдык-педагогикалык компетентүүлүгү, профессионалдык маанилүү сапаттары жогору болгон инсандарды даярдоонун методикасын иштеп чыгуу татаал милдеттерди коюуда. Автордун пикири боюнча алдыга коюлган милдеттерди чечүүдө, окуу процесстеринде педагогикалык технологиялардын бири болгон оюн технологиясын колдонуу менен жетүүгө болот. Анткени, билим берүү иш аркетинде оюн технологияларын колдонуу ар бир адамдын эбегейсиз чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрүн ачууга мүмкүнчүлүк берет. Оюн иш аракеттеринин негизинде адамдын жаны, прогрессивдүү билими жана жаны бардык нерсени билүүгө болгон умтулулар өнүгөт. Автор, оюндун методологиясын изилдөөнүн теориялык негиздерин талдоонун негизинде, оюндун спецификалык өзгөчөлүгү катары, анын чоң тарбиялык мүмкүнчүлүккө ээ экенин белгилейт, анткени оюндун мазмунун көзөмөлдөө менен педагог оюн иш аракетиндегилердин белгилүү бир оң сезимдерди программалай алат. Ошондой эле, окуу процессинде оюн, имитация модельдерин колдонуунун негизинде билимдердин өндүрүмдүүлүгүнө жетише болот.

Негизги сөздөр: мамлекет, билим берүү, система, педагогика, окуу иш аракети, оюн, имитация, модель.

В данной статье автор, анализируя современную систему образования, рассматривает, какую роль в ней играет педагогика. Поскольку, система образования, именно перед педагогикой ставит нелегкую задачу как выработка методов подготовки конкурентоспособной личности, с повышенными профессионально-педагогическими компетенциями, с развитыми профессионально значимыми качествами. По мнению автора, решению поставленных задач, можно достичь с помощью разработки и внедрения в образовательный процесс одну из педагогических технологий как игровой. Поскольку, именно, применение игровых технологий в учебной деятельности даст возможность раскрытию необъятных творческих возможностей каждого человека. Благодаря игровой деятельности у человека развиваются новые, прогрессивные образования и возникает потребность к новому всему, что необходимо познать. На основе анализа теоретических основ исследования методики деловой игры, автор отмечает, что специфическая особенность игры несет в себе большие воспи-

тательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства участников игровой деятельности. А также, на основе применения в процессе учебной деятельности моделей как игровая, имитационная можно достичь продуктивности усвоения знаний.

Ключевые слова: государство, образование, система, педагогика, учебная деятельность, игра, имитация, модель.

In this article, the author, analyzing the modern education system, considers the role of pedagogy in it. Since the education system, it is before pedagogy that it poses a difficult task as the development of methods for preparing a competitive personality, with increased professional and pedagogical competencies, with developed professionally significant qualities. According to the author, the solution of the tasks set can be achieved by developing and introducing into the educational process one of the pedagogical technologies as a game one. Since, namely, the use of gaming technologies in educational activities will make it possible to reveal the immense creative possibilities of each person. Thanks to gaming activity, a person develops new, progressive formations and there is a need for everything new that needs to be known. Based on the analysis of the theoretical foundations of the study of the methodology of the business game, the author notes that the specific feature of the game has great educational opportunities, since by controlling the content of the game, the teacher can program certain positive feelings of the participants in the game activity. And also, on the basis of the use of models in the process of educational activity as a game, simulation, it is possible to achieve the productivity of knowledge assimilation.

Key words: state, education, system, pedagogy, educational activity, game, imitation, model

В настоящее время экономика нашей республики характеризуется становлением и развитием ее рыночной модели. Это находит отражение во всех сферах производственной жизни, в том числе и в системе образования.

На современном этапе развития общества значительно расширяются задачи, стоящие перед системой образования. Поскольку, одной из наиболее важных задач системы образования является «...создание необходимых условий для получения качественного образования, направленных на формирование,

развитие и профессиональное становление личности на основе национальных и гражданских ценностей, достижений науки и практики» [1, с. 4]. А также, значимость его определяется, тем, что «в условиях социально-экономических преобразований все большую значимость приобретает проблема развития и становления конкурентоспособной личности» [1, с. 12].

С вхождением в мировое образовательное пространство, а также с переходом к Болонской системе образования, изменились почти все учебные программы, которые не совсем соответствовали реалиям сегодняшнего дня. Несмотря на реалии, система образования начиная с дошкольной, школьной и вузовской под предлогом инновационных методов, разрушила традиционную систему знаний. Все педагогические методы, которые традиционно воспринимались как один из способов достижения целей как обучение и воспитание. Государство, невзирая на это, выставила требование о необходимости подготовки востребованных обществом специалистов с развитым экономически-рыночным мышлением. Для выполнения этого требования, образовательная система стала системно внедрять инновационный метод – игра обучения. Хотя, еще в советской системе образования этот метод широко применялся в специализированных школах. Поскольку этот метод был направлен на обеспечение стимулирования учащихся, развитие их эмоционально-духовной сферы, формирование качеств, связанных с проектируемой профессией или сферой деятельности, а также на развитие интеллекта, дисциплинированности, самостоятельности и профессиональное становление [3, с. 43].

Среди первостепенных задач педагогического образования – повышение профессионально-педагогической компетентности, развитие профессионально значимых качеств у будущих учителей, ценностного отношения к обучению и воспитанию школьников.

«Современный уровень развития общества требует высокообразованных специалистов, людей творческих, способных к свободному мышлению» [4, с. 121].

В связи с этим перед современной педагогикой ставится одна из наиболее актуальных и нелегких задач – выработка методов и создание условий для развития такой конкурентоспособной личности. Эту задачу успешно можно решить с помощью разработки и внедрения в образовательный процесс различных педагогических технологий, в том числе и игровых.

Будущее требует от нас «повернуть школу к личности», изменить стратегию народного образования, которая должна быть нацелена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно изменяющемся мире, отражать социаль-

но-экономические требования будущего, способный смело разрабатывать собственные линии поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка. Развить способности детей в соответствии с общественными нормами.

Д. Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих возможностей человека. Он отделял учение от игры и считал его непрерывной обязанностью школьника. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли» [5, с. 37]. Однако, соглашаясь с необходимостью волевых усилий при обучении, не стоит снижать и значение игры и интереса.

В.Л. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка... Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития» [5, с. 38].

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Между тем, игра с годами занимает все менее значимое место в жизни коллективов, где преобладают дети школьного возраста. Одна из причин тому – недостаточное внимание к разработке теории игры для школьников. Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А.М. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [5, с. 39].

В педагогике игра как один из методов достижения образовательных целей в обучении и воспитании, способствует упрощению общения учителя с учеником, на основе которого сотрудничество между ними может привести к эффективному усвоению учебной программы. Поскольку благодаря игровому обучению может быть изменено роль учителя, увеличить мотивацию ученика за счет самостоятельной работы. Особенность игровой методики состоит в том, что ученик, сталкивается с необходимостью обеспечения быстрого реагирования на возникшие проблемы, ищет пути решения этой проблемы или ситуации. Например, применение этого метода в области родной речи, дает возможность применение

знаний в области истории, географии, родиноведения. При том, учитель должен осознать один из важнейших моментов процессе усвоения знаний учеников, поскольку, в применении метода игры, могут быть обстоятельства отсутствия жизненного опыта соответствующий возрасту школьника. В такие моменты учитель должен акцентировать внимание на такие качества как сообразительность, самостоятельность, критичность мышления, вплоть до использования провокационных вопросов. Хочется отметить, что советский педагог Н.В. Борисова, рассматривая игровую деятельность как один из факторов развития психической активности ученика, акцентировал «такой вид игры как блиц-игра, то есть на основе конкретной ситуации, ученики пытались принять определенные пути решения сложившихся проблем» [6, с. 73].

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. « В школьном возрасте, - отмечал он - игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении труде...» [6, с. 73].

Как известно, игра в качестве средства активного обучения детей и взрослых стала использоваться достаточно давно и довольно стихийно.

С развитием потребностей к совершенствованию педагогических технологий, применение методов деловых игр становится одной из значимых. Исходя из этого, можно сказать, что ученые, которые рассматривали деловую игру, считают ее неотъемлемой частью обучения детей в школе. Она позволяет каждому ученику проявить и развить свою личность. В игре происходит становление личности, развиваются ее умения, закрепляются качества, способности, которые необходимы для выполнения социальных, профессиональных и других функций.

Таким образом, исходя из вышесказанного, мы можем утверждать, что, в условиях подготовки учеников с глубокими знаниями применяются игры.

Благодаря применению в учебном процессе различных видов игр, можно раскрыть потенциал ученика, который будет способствовать повышению престижа и ценности образования, понять, что в обществе интеллектуальные ресурсы всегда будут востребованы, а для того, чтобы быть востребованным, необходимо получать знания с первых шагов в школу. Это может означать, что, *игра* – это популярная и активная форма учебного процесса, развивающая: во-первых, навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и накладными профессиональными знаниями, а также практическим профессиональным опытом; во-

вторых, способность уяснить постановку новых профессиональных задач и самостоятельно или в команде находить пути их решения; в-третьих, способность и манеру работать в команде, то есть коллективно.

Изучение опыта проведения игр показывает, что с помощью метода игровой имитации успешно решаются не только проблемы обучения, что деловые игры служат прекрасным методом в процессах принятия решений, организационного проектирования.

В педагогических методах обучения, игра является специфическим методом, так, как:

во - первых, при применении игровой методики учитель меняет способ подачи и усвоения знаний, поскольку содержание игры должен быть составлен по тому сценарию, которая удовлетворяет образовательные потребности ученика. При этом, учитель должен обладать соответствующими педагогическими компетенциями, которая даст возможность решать вопросы, связанные с удовлетворением возникших потребностей ученика.

во-вторых, игра есть не что иное как метод обучения и воспитания. Поскольку в игре каждый ученик выступает в той или иной роли, которая дают ему возможность принимать конкретные решения. Здесь учитель должен, распределять роли с учетом интересов и возможностей ученика.

в-третьих, игра во всех его видах, как ситуационная, ролевая, обучающая есть коллективный метод обучения и воспитания.

в-четвертых, в играх учитель создает при помощи различных средств, нерегламентированные настроения психологического, нравственного, эмоционально-волевого характера [7, с. 126].

в-пятых, учитель, когда составляет игровую задачу, он должен продумать ее учебные цели. Если он берет для игры готовую задачу, он обязан в нее вникнуть и со стороны игрока, и со стороны ведущего, вспомнить свой опыт проведения игр и связанные с его проведением, исключить случившиеся казусы.

Главной задачей учителя в игре становится не передача знаний, а организация учебной деятельности учащихся, что меняет характер взаимодействия «преподаватель – учащийся», переводит его в план межличностных отношений. Учитель в играх выступает не только как организатор среды обучения, а не как передатчик той необходимой информации для эффективного усвоения знаний учеником. При этом решающее влияние на обучаемого осуществляется не через информацию, слово педагога, а через его личность как инструмент педагогического творчества.

Главным в разработке проведения деловой игры является цель проведения деловой игры. Целью проведения игры является подготовка и тренировка обучаемых и развития у них умений и навыков, в част-

ности принятия решений; проверка квалификации кадров, обучение новым методикам и типовым условиям их применения.

Систематическое применение обучающих игр в своей сущности направлены на дошкольные учреждения, а также на учеников младших классов. Обучающие игры обычно есть не что иное как интерактивные программы с определенными игровыми сценариями. Каждый ученик, выполняя различные задания в процессе игровой деятельности развивают те или иные навыки, воображение, память. В самом процессе обучения можно увидеть начало функционирования определенных психических функций ученика, которые будут способствовать системно, хотя и непоследовательно освоить ученику знания, выработать те или иные умения, при этом выработать те навыки, которые впоследствии могут быть одним из мотивов развития компетентности и успешности получения знаний.

При составлении сценария, учитель должен учитывать специфику класса, учеников, уровень подготовленности участников-школьников к проведению игры. В случае необходимости провести корреляцию сценариев с учетом параметров учебного процесса, временных образов, вплоть до задаваемых вопросов и вариантов ответов. В совокупности содержание сценария определяется целью проведения игры. Ведь цель игры одна из сложных задач, и она зависит от процесса обучения. Каждое знание приобретает как бы сюжетную графировку. Цели игры не всегда могут совпадать с педагогическими целями, но, независимо от этого, учитель должен предполагать дидактические, воспитательные цели. Если дидактические цели предполагают закрепление полученных знаний полученные в процессе игровой деятельности, параллельно, развить в ученике определенные нормы поведения, установки, а также навыки по применению знаний в повседневной жизни.

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методике ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Исходя из целей игры, преподаватель планирует свою деятельность и деятельность учащихся таким образом, чтобы достичь заданных целей.

Деловая игра зависит от педагогической и игровой целей. Наиболее значимым однозначно является педагогическая цель, поскольку она определяет дидактические, т.е. закрепление системы знаний, выработка системных умений для получения новых знаний, по воспитательные, т.е. на развитие индивидуального стиля поведения в процессе учебного взаимодействия. «Дидактические и воспитательные направленности вытекают из теоретических представ-

лений о деловой игре как форме знаково-контекстного обучения, в котором участники осуществляют профессиональную деятельность, т.е. деятельность, несущую в себе черты, как учения, так и труда» [8, с. 32].

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру всей деловой игры. Если рассмотреть структуру деловой игры, то она состоит различных моделей как имитационная, игровая. При этом каждая модель предполагает цели, методы реализации, принятию комплекса решений.

«Игровое моделирование есть процесс принятия, перевоплощения и исполнения игровой роли, адекватной человеческой деятельности в моделируемой обстановке, процесс воспроизведения и импровизации роли в соответствии с поставленной целью» [8, с.132].

Отличительной особенностью игры является то, что каждый участник или коллектив игроков имеют широкие возможности, для самостоятельной постановки целей исходя из логики имитационной модели, поиска средств их реализации, выполнения соответствующих действий по достижению целей. «Игры способствуют сотрудничеству и взаимопониманию в творческой деятельности, умению выстраивать коммуникативные действия в общении. Обучающие игры раскрепощают интеллектуальные возможности учащихся» [9, с. 15].

Все это позволяет сделать вывод о том, что в результате деловых игр появляется познавательный интерес к изучаемым предметам, потребность в приобретении новых знаний, развивается способность генерировать идеи, которая характеризуется умением прогнозировать решение творческих задач. Игры раскрепощают интеллектуальные возможности учащихся, выступают для них сильным мотивирующим фактором. И, наконец, в учебных играх устраняются барьеры социальной дистанции (преподаватель-учащийся, хорошо подготовленный учащийся-слабо подготовленный учащийся), что позволяет высвободить резервные возможности обучаемого и закономерно ведет к повышению уровня и качества усвоения знаний обучающихся.

Таким образом, в результате применения игр в процессе обучения, у ученика появляется познавательный интерес к преподаваемым и изучаемым предметам, потребность в приобретении новых знаний, развивается способность генерировать идеи, которая характеризуется приобретением навыков и умением применять творческих задачи в различных ситуациях. Игры способствуют сотрудничеству и взаимопониманию в творческой деятельности, умению выстраивать коммуникативные действия в об-

щении. Раскрепощают интеллектуальные возможности учащихся, выступают для них сильным мотивирующим фактором, и наконец, в учебных играх устраняются барьеры социальной дистанции учитель - ученик, что позволяет высвободить резервные возможности обучаемого и закономерно ведет к повышению продуктивности усвоения учебных знаний.

Литература:

1. Аликперов А. Образование в XXI веке. - М., 2010. - 144 с.
2. Эльконин Д.Б. Психология обучения младшего школьника. - М., 1986. - М.: ТЦ «Сфера», 2009. - 230 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. - М., Вопросы психологии, №6 1966. - С. 62-68.
4. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения. - 2-е изд. - М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К»: МАН ИПТ, 2005. - 360 с.
5. Худик В.А. Диагностика детского развития: Методы исследования. - Киев, 2009. - 220 с.
6. Амонашвили Ш.А. Единство цели. - М.: Просвещение, 1987. - 131 с.
7. Коноваленко С.В. Развитие познавательной деятельности у детей от 6 до 9 лет. - М.: Гном-Пресс, 1998. - 56 с.
8. Абрамова Г.С. Практическая психология. - Екатеринбург: Деловая книга, 2008. - 366 с.
9. Новиков А.М. Введение в методологию игровой деятельности. - М.: Эгвес, 2006/ -135 с.
10. Жумалиева Ж.М. Игровая деятельность в формировании личности детей. / Известия ВУЗов Кыргызстана. 2015. №.7. С. 111-112.