

1. Шеллинг Ф.В.Й. Сочинения: в 2 т. – М.: Мысль, 1989. – Т.2.- 636 с.
2. Гулыга А.В. Шеллинг. – М.: Соратник, 1994. – 316 с.
3. Лазарев В.В. Философия раннего и позднего Шеллинга. – М.: Наука, 1990. – 173 с.
4. Якобс В. Происхождение зла и человеческая свобода или трансцендентальная философия и метафизика // Вопросы философии. – 1994. – № 4. - Электронный ресурс. - Режим доступа <http://philosophy.ru/library/vopros/72.html> - последнее обращение 19.03.2013.

УДК 37.01

*Луканина Дарья Андреевна*

## **ИГРА КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ПОТЕНЦИАЛА УЧАЩЕГОСЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Образование, педагогика, игра.

АННОТАЦИЯ. В статье говорится об игре как одном из основных педагогических приемов. Выявляются характерные черты игрового обучения и условия его применения на практике. В завершении статьи определяется влияние игрового обучения на деятельность учащихся и его значение для педагогического процесса в целом.

*Lukanina Darya Andreevna*

## **THE GAME AS A WAY TO ENCHANCING THE CAPACITY OF THE LEARNER IN THE PEDAGOGICAL PROCESS**

KEY WORDS: Education, the pedagogy, the game.

ABSTRACT. The article says about the game as one of the main pedagogical techniques. Identifies the characteristic features of game-based learning and its application in practice. At the end of the article is the impact of game-based learning activities on stu-

dents and its importance for the pedagogical process in general.

Образование как способ познания мира и накоплении опыта неотделимо от игры – самого важного инструмента, формирующего жизненное пространство людей. Игра и есть учебный процесс, причем не нуждающийся в дополнительной мотивации или организации усмирительных мер контроля. Игровая форма порождает смыслы и может существовать в целостном формате, не деля знание на предметы. Но, погружаясь в учебный материал, открывает его как часть общего знания, проясняет цель изучения.

Игровому обучению присущи те же черты деятельности, что и игре, ведь она может быть рассмотрена как:

- свободно развивающаяся, организуемая учителем (но протекающая без его диктата) и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от *самого процесса*, а не за признание или оценку (В. Букатов [1, с. 35]).

- творческая, импровизационная, активная, эмоционально напряженная, состязательная, конкурентная по своему характеру.

- деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта

- имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека.

- обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени [2, с. 46].

К важнейшим характеристикам игры относят то, что в игре и дети, и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил в преодолении трудностей. Причем, столь высокий уровень активности достигается ими почти всегда добровольно, без принуждения.

Технологии, которые нами рассматриваются, связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли,

деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

По мнению Д.Б. Эльконина игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности, где главными структурными единицами можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются [3, с. 14].

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, вы-

ступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Традиционная модель учебного процесса разнопредметна и не дает возможности детям эмоционально пережить изучаемый материал. Часто тематически единое содержание разбросано даже по годам обучения. Погружение может длиться всего один урок. К нему готовятся вместе педагоги и ученики, причем порой из разных классов. А сам урок превращается в саморазвивающуюся ролевую игру, импровизацию в рамках предметного материала: «Суд над...», «Великие открытия», «Математика древних цивилизаций».

Более качественный вариант – погружение в течение нескольких дней. Внешняя задача – учебная, в рамках базовой программы (определенные темы, навыки). Внутренняя задача – формирование навыка самостоятельной учебной деятельности,

работы в команде, мотивации к самообразованию. Важно создать ситуацию интеллектуального и физического напряжения, эмоционального переживания, деятельной активности.

Игра развивается поэтапно, и внутри каждого этапа предусматриваются разнообразные задачи для разных по темпераменту и способностям учеников. Театрализация пронизывает все периоды игры. Создание костюмов, элементов декораций, организация игровых площадок, безопасности и даже питания. Самые лучшие «Погружения» – выездные. В игру желательно включить внешних специалистов, родителей. Естественно, требуется привлечение большого количества временных, педагогических и материальных ресурсов. Но образовательный эффект компенсирует эти затраты.

В качестве примера можно привести такую игру с «погружением», как «Город мастеров». На значительной игровой площадке (этаж, корпус, учебный комплекс) формируется городское хозяйство: множество мастерских по производству чего угодно - От бумажных цветов до глиняных плошек, по возможностям, фантазии и желанию участников, открыть сеть предприятий по оказанию всяческих услуг: кафе, кинотеатры, салоны красоты, игровые клубы. Каждый участник изначально обладает некоторой суммой игровых «денег» и может их вложить в собственное дело. Для открытия дела, естественно, нужны лицензия, помещение, счет в банке, регистрация у налоговиков и в полиции. Для поддержания порядка нужны органы власти. Мэрия, которая избирается на всю игру или на часть ее. Есть также ярмарка, биржа труда (для тех, кто не хочет открывать свое дело), транспортные услуги. Задача – заработать как можно больше.

Завершение игры сопровождается массовым праздником, шоу с вручением чего-либо всем участникам: дипломов, лицензий, грамот, просто подарков, а также с приглашением помечтать о следующей игре, например, с обещанием сохранить «банковские счета» участников до следующего года.

Высокая активность, эмоциональная и физическая напряженность в игре порождает высокую степень открытости участников. Человек открывается, теряет настороженность, ста-

новится самим собой. Это может объясняться тем, что участник игры решает игровые задачи, увлечен ими и поэтому не готов к противодействию с другой стороны. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности внимания иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект убеждения будет более сильным.

Игра в педагогическом процессе может "сливаться" с другими видами деятельности, обогащая их. Игра также является прекрасным средством диагностики как личности, так и группы. Игра позволяет установить к чему ребенок стремится, в чем нуждается, так как в игре он стремится занять желаемую роль. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно. Если ребенку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это — мощное стимулирующее средство.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, положительного отношения к труду, для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей и многого другого. Если дети в коллективе будут обладать всеми этими качествами, то процесс обучения пойдет интереснее, быстрее, качественнее. Не нужно будет детей заставлять что-то делать, поучать, им это будет самим интересно, они станут стремиться к знаниям.

Благодаря игре преодолевается пассивность учеников, происходит стимуляция умственной деятельности учащихся. В игре развивается внимание и появляется мотивация к познавательной деятельности - определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.

#### Литература:

- 1.Ершова А., Букатов В. Дружественные и деловые характеристики поведения учителя. – М., Владос, 2007.
2. Кругликов В., Платонов Е., Шаронов Ю. А. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельно-

сти. – Спб., издание П-2, 2006.

3. Кругликов В. Судьба ландшафта времени. – М., 1998.

УДК 37.01

*Мазурчук Екатерина Олеговна*

## **САМОРАЗВИТИЕ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА: АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Педагогика, аксиология, развитие личности.

АННОТАЦИЯ. В статье утверждается влияние ценностно-смыслового развития молодежи на развитие всех структур общества в целом. Характеризуется ценностный подход как основной в изучении ценностно-смысловой сферы студенчества, определяется его смысл и значение. В заключении делается вывод о важности использования ценностного подхода для самоопределения студентов педагогического ВУЗа.

*Mazurchuk Ekaterina Olegovna*

## **SELF-DEVELOPMENT OF STUDENTS OF PEDAGOGICAL HIGHER EDUCATION: AXIOLOGICAL APPROACH**

KEY WORDS: The pedagogy, axiology, self development.

ABSTRACT. The article argues the impact of value-semantic development of the youth to development of all structures of the society as a whole. Characterized by a value approach as the primary in the study of value-semantic sphere of students, is determined by its meaning and value. In the end it is output about the importance of using a value approach to self-determination of students of pedagogical University.

Научные исследования, исторические факты, а также современная действительность подтверждают, что экономическое, политическое и культурное развитие общества происходит ус-