

## *Исследовательская работа*

*ТЕМА: <<Значение игры в образовательном процессе>>*

*Учитель: Абаджян Лилит Юриковна*

*Руководитель: Штоян Аида Бениаминовна*

*Гюмри*

*2023*

## Содержание

|  |              |
|--|--------------|
| <b>Аннотация.....</b>                                | <b>3-4</b>   |
| <b>Введение.....</b>                                 | <b>5</b>     |
| <b>Цель исследования.....</b>                        | <b>6</b>     |
| <b>Задачи исследования.....</b>                      | <b>6-7</b>   |
| <b>Значение игры в образовательном процессе.....</b> | <b>7-8</b>   |
| <b>Преимущества игровых методов в обучении.....</b>  | <b>8-10</b>  |
| <b>Важные функции игры.....</b>                      | <b>11-13</b> |
| <b>Виды игр.....</b>                                 | <b>13-16</b> |
| <b>Заключение.....</b>                               | <b>17</b>    |

## ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

*Сегодня трудно заставить детей учиться: принуждать нечем, обещать в награду за образованность тоже нечего. Вовлечь учеников в учебный процесс легче играючи, поэтому игры на уроках приветствуются и рекомендуются. В данной исследовательской работе мы будем рассматривать игру как педагогическую форму, как систему взаимоотношений и как деятельность. Попытаемся определить особые функции игры как педагогического феномена культуры, представив их особенно кратко. Весь комплекс продемонстрированных игр способствует развитию самостоятельной деятельности учащихся.*

**Ключевые слова:** игровые приёмы, самостоятельная поисковая деятельность, кругозор, мотивация.

## Meaning Of Game In Educational Process

Abajyan L.Y.

*Nowadays it's difficult to bring children to study: nothing to compel, promise as a reward for education is also nothing.*

*Involve pupils into learning process is easier playfully, that's why games during lessons are welcomed and recommended. In this article we will try to consider game as pedagogical form, as relationship system and activity. Try to define special functions of games as pedagogical phenomenon of culture, presenting them particularly outlined. Full range of demonstrated games is conducive to development of pupils' self-sufficiency.*

**Keywords:** game techniques, self-search activity, vision, motivation.

**Ребёнок по своей природе — пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве... Через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество — верная дорога к сердцу ребёнка...**

**В. А. Сухомлинский**

## Введение

В настоящее время идёт поиск новых технологий воспитания и обучения, целью которых должно стать создание условий для максимального раскрытия творческого потенциала каждого конкретного ребёнка. Реформа общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возможностей для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Этому достойно может послужить именно **игра** — важнейшая и неотъемлемая часть учения, досуга, культуры в целом. Сегодня есть потребность сделать игру союзником школы в развитии и образовании учащихся всех возрастов.

А.С. Макаренко писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьёзная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [9]. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребёнком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть». [9]

Игра позволяет нам создавать условия, в которых изучаемый язык будет необходим учащимся не только для решения учебных задач, но и для естественной речевой деятельности. Как говорил Альберт Эйнштейн, "образование — это то, что остается после того, как вы забыли всё, чему вас учили." Каждый учащийся хочет полноценно участвовать в игре. Игры создают естественную возможность для многократного повторения клише и форм речи и позволяют в результате довести речевые навыки до автоматизма без выполнения постановочных упражнений. Обычно произнесённому слову предшествует или сопутствует мысль. Значит, мы должны поставить задачу таким образом, чтобы побудить учащихся к размышлению. Сегодня дети всё больше и больше времени проводят в обществе компьютера и телевизора: проще иметь дело с послушным прибором, пассивно потребляя предлагаемые развлечения. Часто ребёнок попадает в сильнейшую зависимость от теле- или компьютерной реальности, а игры со сверстниками, которые проявляют собственную волю и которых не выключишь кнопкой, его просто пугают. Запреты здесь не помогут. Выход один — детям должно быть известно что-то более интересное, чем компьютерные игры и телевизор. Наши дети нуждаются в игре, в развитой культуре игры, ведь это лучший способ развить способности, подготовиться к жизни, к общению с людьми. Школа не может считать игру не своим делом. Общество оценивает работу школы по количеству сведений, которым удалось заполнить головы учеников, именно на этом построена сегодняшняя экзаменационная практика.

Каждая игровая задача

сводится к поиску средств достижения реального результата. Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс и задача педагога — направить силы ребёнка на учёбу, сделать серьёзный труд занимательным и продуктивным. На уроках русского языка применяются, как правило, дидактические игры. Особенности их использования состоят в том, что игру вводят в определённую часть урока в соответствии с его дидактическими задачами. В учебную деятельность вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

### **Цель исследования:**

Целью данной исследовательской работы является анализ и выявление роли и значения игры в образовательном процессе, а также определение эффективных способов интеграции игровых методов в учебную практику с целью повышения эффективности обучения и развития учащихся.

### **Задачи исследования:**

#### Проанализировать психологические аспекты игры в обучении:

Провести обзор современных психологических исследований, которые объясняют, как игра влияет на усвоение знаний и развитие учащихся.

#### Исследовать влияние игры на развитие когнитивных и социальных навыков:

Оценить, как игровые методы способствуют развитию критического мышления, решения проблем, а также социальных навыков, включая коммуникацию и сотрудничество.

#### Изучить мотивацию и эмоциональное вовлечение в обучении через игру:

Анализировать, как игровые методы могут стимулировать интерес и мотивацию учащихся к обучению, а также какие эмоциональные аспекты влияют на эффективность игры в образовании.

Выявить преимущества использования игровых методов в обучении:

Проанализировать, какие преимущества (например, активное участие, практическое применение знаний, развитие креативности) приносит использование игры в образовательном процессе.

Исследовать практическую реализацию игры в образовании:

Рассмотреть различные методики и технологии внедрения игровых элементов в учебный процесс, а также определить, какие игровые инструменты и ресурсы наиболее подходят для конкретных образовательных сфер.

Оценить эффективность игровых методов в обучении:

Провести анализ результатов исследования и определить, насколько успешно игровые методы справляются с поставленными образовательными задачами.

Обобщить результаты исследования и сделать выводы:

Подытожить основные выводы и рекомендации, касающиеся роли игры в образовательном процессе.

Эти задачи помогут достичь цели исследования и предоставить более глубокий и полный анализ значения игры в образовании.

**Значение игры в образовании:**

Самое распространенное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий. Именно об этом пишет А.Н. Леонтьев в работе "Психологические основы дошкольной игры". В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами и развитием осуществляющих это действие операций. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, но не может осуществить этого действия. Он не владеет теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями денного действия, но он может выполнять это действие в игровой деятельности. [8]

Впрочем, существуют и другие точки зрения на функцию игры в жизни людей. В.В. Давыдов считает, что основная функция интеллекта — это создание прогностических моделей, построение

возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действия с ними) — это одно из проявлений интеллекта, его неотъемлемое свойство. [7] Это свойство не зависит от возраста, просто «порождение моделей мира» взрослыми называется иначе — искусством, философией. И чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре. Одна из глав книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. В ней говорится о том, что игра – не случайность, она возникает на всех стадиях культуры и жизни людей, это естественная особенность человека. Игры требуют сосредоточенности, смекалки, способностей и сил. Игра – коллективный опыт ребенка, она учит поведению в обществе. Неожиданные и новые условия игры требуют и перестройки деятельности, так возникает мышление как организация сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится к отбору единственно нужных действий в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение. [5,6]

А.С. Макаренко 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» [9]. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием **игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей.** «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть». [9]

Значение игры в образовании невозможно переоценить, так как игра играет важную и многогранную роль в обучении и развитии учащихся. По мнению Альберта Эйнштейна, "... игра — это высшая форма исследования." Вот несколько ключевых аспектов, подчеркивающих ее значимость:

#### Активное обучение:

Игра стимулирует активное участие учащихся в образовательном процессе. Они не просто получают информацию, а взаимодействуют с ней, применяют знания на практике и исследуют новые концепции.

#### Развитие навыков:

Игра способствует развитию широкого спектра навыков, включая критическое мышление, решение проблем, коммуникацию, сотрудничество, логическое мышление и многое другое. Эти навыки чрезвычайно важны в современном мире.

### Мотивация к обучению:

Игра может быть мощным мотиватором для учащихся. Они учатся лучше, когда обучение весело и интересно. Игра вдохновляет на обучение и создает положительную образовательную среду. Как писал Дэниел Гринбер : "Игра — это выражение свободы. Она олицетворяет способность выбирать, создавать и контролировать свой мир."

### Эмоциональное вовлечение:

Игра вызывает эмоциональное вовлечение, что способствует лучшему усвоению информации и укреплению памяти. Учащиеся часто лучше помнят материал, который был связан с положительными эмоциями.

### Социальное взаимодействие:

Многие игры включают элементы сотрудничества и соревнования, что помогает развивать социальные навыки, такие как коммуникация, работа в команде и решение конфликтов.

### Индивидуализация обучения:

Игра позволяет учителям адаптировать обучение к различным стилям и темпам обучения каждого учащегося. Это способствует более эффективному обучению.

### Креативность и воображение:

Многие игры стимулируют креативное мышление и воображение. Учащиеся разрабатывают стратегии, ищут нестандартные решения и создают новые идеи.

### Физическое развитие:

Физические игры и спортивные соревнования способствуют физическому развитию и поддерживают здоровый образ жизни.

Кратко говоря, игра в образовании не только делает обучение более интересным и веселым, но и способствует формированию широкого спектра навыков, которые пригодятся учащимся в жизни. Это один из наиболее эффективных методов обучения, который помогает подготовить учащихся к вызовам современного мира.

## Преимущества игровых методов в обучении

Игровые методы в обучении имеют множество преимуществ и могут значительно обогатить образовательный процесс.

### **Формирование опыта:**

Игра создает контекст, в котором учащиеся могут получить опыт, что позволяет им лучше понимать и применять знания.

### **Снижение стресса:**

Игра может снижать стресс и напряжение, связанные с обучением, что способствует более эффективному обучению.

### **Практическое применение:**

Многие игры позволяют учащимся применять знания на практике, что делает их более подготовленными к реальным ситуациям.

### **Позитивное обучение:**

Учащиеся часто лучше помнят и понимают материал, который был связан с положительными эмоциями и приятными воспоминаниями, что обеспечивает более позитивное обучение.

Конечно, дополнительные преимущества игровых методов в обучении:

### **Саморегуляция и управление временем:**

В играх учащиеся часто вынуждены управлять своим временем и ресурсами, что способствует развитию навыков саморегуляции и планирования.

### **6. Системное мышление:**

Некоторые игры требуют учащимся видеть целую картину и понимать взаимосвязь различных элементов, развивая при этом системное мышление.

### **Интерактивность и вовлеченность:**

Игровые методы позволяют учащимся непосредственно взаимодействовать с материалом, что увеличивает их вовлеченность и интерес.

## **7. Развитие творчества:**

Многие игры предоставляют учащимся пространство для творчества и самовыражения, что способствует развитию творческих способностей.

## **Адаптация к изменениям:**

В играх часто приходится быстро адаптироваться к изменяющимся условиям и новым ситуациям, что развивает способность к адаптации.

## **8. Повышение самооценки:**

Успехи в играх могут укрепить самооценку и уверенность в своих способностях.

## **9. Учебная мотивация:**

Игры могут служить наградой и мотивацией для выполнения учебных заданий и достижения образовательных целей.

## **9. Поддержка долгосрочного обучения:**

Знания и навыки, приобретенные через игровые методы, могут быть более долгосрочными и устойчивыми, так как они часто основаны на опыте.

## **10. Развитие профессиональных навыков:**

Игры могут использоваться для обучения профессиональным навыкам и подготовке к реальным рабочим ситуациям.

## **11. Возможность для творчества педагогов:**

Учителя могут использовать игры для создания инновационных и интересных учебных программ, что делает обучение более увлекательным и эффективным.

## ***Выделим наиболее важные функции игры:***

### Эмоциональная функция

Игра меняет эмоциональное состояние, как правило, в сторону его улучшения, повышения настроения, воодушевляет, пробуждает интерес к чему-либо. Палитра чувств, пробуждаемых игрой, необычайно многообразна. Это и удовольствие, и чувство гордости по поводу одержанной победы, чувство страха, ощущение неизвестности и таинственности... Но игра не просто развлечение, а особый метод вовлечения учащихся в творческую деятельность, метод побуждения их к активности.

### Диагностическая функция

Игра обладает предсказательностью, убедительно раскрывает в детях истинно детское, личностное. Она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, поскольку в игре человек ведёт себя на максимальной проявленности (физических сил, интеллекта, творчества). Ребёнок сам в игре проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаясь и самоутверждая себя. Игра побуждает его к самопознанию и одновременно создаёт условия внутренней активности личности.

### Релаксационная функция

Игра снимает или уменьшает физическое и интеллектуальное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему активным обучением, физическим трудом, сильными переживаниями. Игры используют для восстановления равновесия сил, для улучшения здоровья детей.

### Компенсаторная функция

Реализация идеи дополнения жизни: взрослый «пробует», «переживает» в игре уже не использованные возможности жизни; ребёнок «примеривает» ещё не использованные, не выбранные возможности. «Инобытие» игры даёт возможность органического сочетания контекстов прошлого и будущего во времени настоящем.

### Коммуникативная функция

Игра всегда вводит ребёнка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, поскольку игра — деятельность коммуникативная. Игра компенсирует неразработанность созидательных форм взаимодействия преподавателя и учащихся, выводит их на подлинное сотрудничество. Важно и то, что игра является более широким фактором общения, чем речь.

### Функция самореализации

Процесс игры — это всегда пространство для самореализации её участников, уникальная возможность для человеческой практики ребёнка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта.

### Социокультурная

Игра — сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

### Терапевтическая функция

Опираясь на вывод Э. Берна: интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие, игротерапевты используют игры для снятия неурядиц жизни, для коррекций нравственных взаимоотношений, для одобрения и одобрения ребёнка в поведении, в общении с окружающими, в учении.

### Как организовать игру?

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В общем случае чем проще игра, тем больше шансов, что учащиеся достигнут успеха. Если игра слишком сложна, мы впустую потратим время на многословные объяснения и только вызовем у учащихся скуку. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям:

быть интересной;

быть доступной;

включать разные виды деятельности.

Важное условие хорошей игры — **минимальная и простая подготовка**. Если мы всю ночь напролёт сочиняли задания, потом их оформляли, утром размножали, сбились с ног в поисках специального инвентаря, всё это может, конечно, привести успех, но наши моральные и материальные затраты будут несоизмеримы с этим успехом, что вызовет у нас раздражение, и нас посетит ощущение обманутых ожиданий.

До начала игры необходимо убедиться в том, что каждый участник понял ваше объяснение условий игры и знает, что ожидается лично от него.

Порядок представления новой игры обычно следующий:

объяснение условий всей группе;

демонстрация фрагмента игры учителем и одним-двумя учащимися;

анализ ситуации, которая сложилась при показе игры;

объяснение слов и/или инструкций, записанных на доске;

сигнал к началу игры;

удаление подсказок, написанных на доске;

продолжение игры без подсказок на доске.

Если в процессе игры вы замечаете, что участники столкнулись с трудностями и темп игры снизился, не останавливайте игру, а напишите на доске необходимые подсказки (языковой и речевой материал).

После завершения каждой игры нужно подвести её итоги по вопросам, которые помогут учащимся сформулировать свои впечатления:

— Чему вы научились?

— Что было трудным?

— Что понравилось?

— Как можно изменить условия, чтобы играть было интереснее? И т. п.

Очень важно, чтобы участники привыкли анализировать собственную речевую деятельность в игре.

### **Что должен знать преподаватель, включая игру в план занятия?**

1. Преподаватель должен точно знать, какой именно навык, умение он собирается отрабатывать в игре.
2. Игра должна поставить учащегося перед необходимостью мыслительного усилия.
3. В ходе игры и при проведении её итогов не следует пользоваться традиционной системой оценок.
4. Выбор игры должен быть органически вплетён в тематический план занятия.
5. Многие учащиеся — скептики, их вовсе не вдохновит слово «игра» само по себе.
6. Разумеется, в ходе игры учащиеся будут делать ошибки. Однако самая большая ошибка, которую может допустить учащийся, — не говорить вовсе, а самая большая ошибка преподавателя — мешать учащимся в их речевой деятельности.

### **Виды игр**

Можно условно классифицировать игры следующим способом:

**Учебные** — наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний.

### **Игра «Насыщенный текст»**

Эта игра подходит для учеников любого возраста. Лучше, если она станет регулярной. Ход игры. Играющим предлагается сочинить связный текст, в который должно быть включено как можно больше слов, содержащих заданную орфограмму. Эти слова в тексте лучше подчеркнуть.

В указанный срок все желающие могут прочитать свои тексты вслух и проверить, соблюдены ли в них условия игры. Можно провести взаимопроверку или просто сдать тексты учителю.

Победителем становится тот, у кого при максимальном количестве использованных слов будет самый интересный и остроумный рассказ. Особенно эффективный приз: весь класс пишет диктант по лучшему тексту, а победитель от него освобождается.

**Комбинаторные** — достаточно широко известные игры, которые требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, а кроме того, существенно активизируют словарный запас ребёнка.

### **Игра «Слоговые цепочки»**

Игра подходит для детей младшего и среднего школьного возраста. Нужны листки бумаги и ручки или доска и мел. Игру проводит ведущий.

Ход игры. Играющие делятся на небольшие команды. Ведущий объясняет правила игры. За отведённое время (примерно пять минут) каждая команда должна построить как можно более длинную слоговую цепочку. Правила построения цепочки таковы: берётся любой исходный слог, например му. К нему нужно присоединить ещё один слог так, чтобы получилось слово: му — ка, затем к последнему слогу снова присоединяется слог так, чтобы получилось слово, и т. д.: му — ка — ша — тёр — ка — ра — порт — рет — ро — ман —...

Когда отведённое время истекает, команды сдают листки с цепочками ведущему. Он вслух читает цепочки, и все вместе проверяют их правильность. Побеждает та команда, в цепочке которой оказалось больше звеньев. Если в цепочке встретилась ошибка, вся дальнейшая часть цепочки не засчитывается.

**3. Аналитические** — игры, которые развивают аналитическое мышление, помогают приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие.

### **Игра «Пропорции»**

Возраст и количество игроков любые, продолжительность игры — по желанию. Играют команды. Играющие могут записывать на листках предложенное задание.

Ход игры. Этот игровой приём помогает развитию способности видеть и устанавливать связи между явлениями, понятиями, предметами; искать решения, быстро меняя угол зрения, не «останавливаясь» на каком-то одном варианте. Пропорции могут быть построены на самых разных основаниях, например:

**на грамматических:**

делать / сделать = говорить / ? (сказать);

**словообразовательных:**

пожар / пожарник = двор / ? (дворник);

## **семантических:**

пожарник / пожар = дворник / ? (мусор).

**Ассоциативные** — игры, которые активизируют интуицию, ассоциативное мышление, способность к свободному поиску без определённого алгоритма. Играя в такие игры, ученики вступают в мир намёков, ассоциаций и сравнений, обязательно создаются какие-то связи.

### **Игра «Намёки»**

Ход игры. Ведущий предлагает играющим первую букву загаданного слова и намёк на него — какое-то другое слово, которое он считает некоторым образом связанным с первым. Выигрывает тот, кто может первым назвать загаданное слово.

**Контекстные** — игры, которые связаны с текстом. Задача в таких играх может быть сформулирована прямо: понять текст, восстановить недостающие звенья, а может быть обратной: создать контекст, который будет соответствовать определённым условиям.

### **Игра «Дополнить текст»**

Ребята получают текст с пропусками. Им предлагается за определённое время заполнить эти пропуски, стремясь максимально приблизиться к тексту оригинала. Когда время истекает, играющие по очереди предлагают свои заполнения купюр. В конце игры учитель зачитывает текст без купюр, победителем признаётся тот, чей вариант был к нему наиболее близок.

**Языковые** — игры, которые не только развивают речь и интеллектуальные способности, но и построены на работе с единицами языка и его законами. К таким играм можно отнести лингвистические задачи, задания для лингвистических олимпиад.

**Лингвистическая задача.** В книге К. И. Чуковского «От двух до пяти» приводится такой разговор маленькой девочки с её няней:

— Няня, что это за рай такой?

— А это где яблоки, груши, апельсины, черешни...

— Понимаю: рай — это компот.

Одно из слов здесь употреблено грамматически не совсем правильно. Какое именно? (В тексте задачи не совсем правильно употреблена словоформа черешни; она имеет основание только в том случае, если считать, что форма единственного числа обозначает единичный плод: черешня как 'черешенка').

На самом деле слово черешня в русском языке обозначает, во-первых, плодовое дерево, а во-вторых, плоды этого дерева — обычно в собирательном значении. А собирательные существительные (например, листва, тряпьё, детвора, студенчество и т. п.) множественного числа не имеют. Следовательно, слово черешня имеет форму множественного числа — черешни — только если обозначает множество соответствующих плодовых деревьев.)

Безусловно, приведенная выше классификация игр, как и всякая классификация, условна. Однако она научно обоснована, внутренне непротиворечива и обладает, по нашему мнению, определенными преимуществами для практического применения их творчески работающими педагогами. Но не менее важной проблемой для учителя-практика является определение целостного механизма применения учебных игр различного класса и вида, методические рекомендации по их конструированию и использованию в собственной практике.

### **Заключение**

Игра как вид учебной деятельности и доступна, и необходима каждому преподавателю русского языка. Любая игра, используемая в рамках образовательного процесса, требует определённого педагогического мастерства. Как видим, игра, безусловно, многомерна. Она деятельность и отдых, познание и развлечение, подражание и творчество, самовыражение и общение, импровизация и тренинг. Важно, что все эти полярные характеристики существуют в игре одновременно. Игра — это всегда определённая неопределённость, предсказуемая непредсказуемость, повторимая неповторимость, поскольку игра всегда будет другой, стабильными определёнными, предсказуемыми будут только правила, а сама она полна импровизации, и в частности, потому, что уникален и неповторим каждый человек, меняющийся в каждый последующий момент своей жизни.

Игровые методы в обучении представляют собой мощный и эффективный инструмент для обогащения образовательного процесса. Они способствуют активному участию учащихся, мотивируют их, развивают широкий спектр навыков, включая критическое мышление и социальное взаимодействие, и создают положительное обучающее окружение.

Игры в образовании могут быть адаптированы к различным уровням и стилям обучения, что делает их универсальным инструментом для учителей. Они также способствуют развитию креативности, саморегуляции, системного мышления и других важных навыков.

Кроме того, игровые методы могут создавать положительные эмоциональные воспоминания, укрепляя таким образом усвоенные знания. Они могут служить мостом между теорией и практикой, подготавливая учащихся к реальным ситуациям и вызовам современного мира.

В современном образовании игры становятся все более важным компонентом обучения, и их роль только увеличивается. Открытость к использованию игровых методов в обучении и разработка инновационных образовательных игр могут привести к более эффективному и интересному обучению и способствовать формированию образованных, компетентных и креативных граждан будущего.

## Литература

1. Аникеев Н. П. Педагогика и психология игры, М, 1986.
2. Аникеев Н. П. Игра в педагогическом процессе, Новосибирск, 1989.
3. Ваганова Д. Х., Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. М., 2001
4. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982, № 4
5. Выготский Л.С. Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. – М.: Эксмо, 2004. – 512 с.
6. Выготский Л.С. Педагогическая психология. / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 536 с.
7. Давыдов В.В. Виды общения в обучении: учебник / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1996. – 263 с.
8. Леонтьев А.А. Язык, речь, речевая деятельность. / А.А. Леонтьев. – М.: Ленанд, 2014. – 224 с.
9. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. / А.С. Макаренко. – М.: Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства Просвещения РСФСР, 1940. – 120 с.
10. Норман Б. Ю. Русский язык в задачах и ответах, 2018. № 5

