

«Развитие научного потенциала высшей школы»,  
ОАЭ, 4–11 марта 2011 г.

*Педагогические науки*

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
И МУЛЬТИМЕДИА**

Двадненко М.В., Привалова Н.М.,  
Бондаренко А.И.

*Кубанский государственный технологический  
университет, Краснодар, e-mail meriru@rambler.ru*

Рынок труда диктует новые требования к организации профессионального образования и обучения кадров. Поэтому в настоящее время профессиональная школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, формированию у них устойчивых фундаментальных знаний, а также умений и навыков применения знаний на практике при решении конкретных задач. Этому будет способствовать, в частности, внедрение различных инновационных учебных программ.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать процесс обучения более эффективным, интенсифицировать его, повысить качественные и количественные показатели успеваемости учащихся. Способствуют расширению и углублению знаний учащихся, делают интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета.

Положительной стороной игры является также то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации процесса обучения. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она 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.

Применение мультимедиа в сфере образования в настоящее время способно радикально изменить существующую систему обучения. Мультимедиа является исключительно полезной и плодотворной образовательной технологией, благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости, и интеграции различных типов мультимедийной учебной информации.

Применение технологии деловой игры с использованием средств мультимедиа способствует повышению уровня знаний учащихся по предмету, активизирует учебный процесс, благоприятно влияет на психологическую атмосферу в коллективе группы, а так же способствует формированию более высоких показателей мотивации к учению у учащихся.

**ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ  
ТЕХНОЛОГИИ**

Двадненко М.В., Привалова Н.М., Трухляк А.С.

*Кубанский государственный технологический  
университет, Краснодар, e-mail meriru@rambler.ru*

Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок. В силу некоторых причин игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической. Игровая форма создается на занятии при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций проходит по таким основным направлениям:

- а) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- б) учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- в) учебный материал используется в качестве ее средства;
- г) в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.