

РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Сколота Ксения Александровна

Магистрант 2 курса обучения по направлению

«Теория и методика обучения и воспитания (начальное образование)».

Азиатский Международный университет.

г. Бухара, Узбекистан

Аннотация. Современная система образования предоставляет педагогам разнообразные ресурсы для повышения эффективности учебного процесса. Одним из наиболее результативных методов является применение игровых технологий, актуальных и в подготовке студентов вузов. Игровая деятельность обеспечивает полное погружение обучающегося в отведённую роль, способствуя максимальной реализации его потенциала.

Ключевые слова: игровые педагогические технологии, цифровизация образования, профессиональные компетенции.

THE ROLE AND SIGNIFICANCE OF GAME-BASED PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN HIGHER EDUCATION

Skolota Kseniya Aleksandrovna

2nd-year Master's student in the field of "Theory and Methods of Teaching and Education (Primary Education)"

Asian International University, Bukhara, Uzbekistan

Abstract. The modern education system provides teachers with a wide range of resources to enhance the effectiveness of the learning process. One of the most effective methods is the use of game-based technologies, which are also relevant in the training of university students. Game-based activities allow learners to fully immerse themselves in the assigned role, contributing to the maximum development of their potential.

Keywords: game-based pedagogical technologies, digitalization of education, professional competencies

В условиях модернизации системы высшего образования и реализации компетентного подхода возрастает роль игровых педагогических технологий как эффективного средства активизации образовательного процесса. Игровые методы обучения способствуют повышению учебной

мотивации студентов, развитию познавательной активности и формированию профессиональных, коммуникативных и метапредметных компетенций.

Использование ролевых, деловых, имитационных и обучающих игр в образовательном процессе высшей школы позволяет моделировать профессиональные ситуации, приближённые к реальным условиям будущей деятельности специалистов. Игровые педагогические технологии обеспечивают интеграцию теоретических знаний и практического опыта, развивают критическое мышление, навыки принятия решений и командного взаимодействия. Важным аспектом применения игровых технологий является их ориентация на субъектную позицию обучающихся, что способствует формированию самостоятельности, ответственности и рефлексивных умений.

Игровая технология представляет собой целостную образовательную систему, включающую определённую часть учебного процесса и объединённую общим содержанием, сюжетом и персонажами. Преподаватель может создавать собственные игровые подходы, комбинируя различные игры и игровые элементы. Основная цель применения игровой технологии заключается в том, чтобы каждый участник получил возможность самовыражения, познания себя и взаимодействия с другими, создавая комфортную и безопасную учебную среду.

Не все педагоги обладают мастерством в разработке игр; многие используют игровые приёмы фрагментарно и могут допускать ошибки в их реализации. Эффективное применение игровых технологий требует знания методов организации работы с группой, методики «игротек», а также умения использовать презентационные и коммуникативные навыки и управлять динамикой игрового процесса. Преподаватель должен быть готов активно участвовать в игре, вовлекать студентов и поддерживать взаимодействие всех участников.[2]

Создание образовательных игр требует системного подхода с учётом образовательных целей, структуры контента и потребностей аудитории. При разработке игр важно: определять чёткие цели обучения и интегрировать их в игровой дизайн; обеспечивать интерактивность и адаптивность для разных уровней знаний студентов; включать выразительный сюжет и персонажей для эмоционального вовлечения; разрабатывать игровую механику с элементами соревнования и достижений для мотивации; создавать интуитивный интерфейс и привлекательное визуальное оформление, соответствующее тематике контента.[3]

Особую актуальность игровые педагогические технологии приобретают в условиях цифровизации образования и расширения дистанционных и смешанных форм обучения. Цифровые игровые платформы и симуляторы обеспечивают интерактивность образовательного процесса, оперативную

обратную связь и индивидуализацию обучения. Таким образом, игровые педагогические технологии занимают значимое место в системе высшего образования, способствуя повышению качества профессиональной подготовки и соответствию образовательных результатов современным требованиям общества и рынка труда.

ЛИТЕРАТУРА::

1. Емельянова Т.В. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015
2. Мокрова А. А. Применение игровых технологий в обучении студентов // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. — 2019. — №1 (35).
3. Федорцова С. С. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе // Столыпинский вестник. — 2024. — №1.