

оптимального использования научно-педагогических, учебно-методических разработок, ориентированных на реализацию возможностей средств и информационных и коммуникационных технологий, применяемых в комфортных и здоровье-сберегающих условиях, включающий в себя подсистемы обучения и воспитания [3].

Список литературы

1. Жукова Е.Л. Элементы анализа учебных занятий с применением информационных технологий / Е.Л. Жукова [Электронный ресурс] // Элементы анализа учебных занятий с применением информационных технологий: тез. докл. междунар. науч.-практ. конф / Новосибирск – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2006/Rostov/V/V-0-10.html> (дата обращения 12.02.2017)

2. Зеер, Э.Ф. Психология становления педагога профессиональной школы: [Текст] / Под ред. Э.Ф. Зеера. Екатеринбург, 1996.

3. Короповская В.П. Непрерывное формирование ИКТ-компетентности педагога в условиях информационного образовательного пространства школы / дис. ... канд. пед. наук / В.П. Короповская. – Нижний Новгород, 2010.- 228с. С. 45.

4. Саенко О.Е. Организация и содержание методической работы в колледже. [Текст] – М.: Дашков и Ко, 2008. – 384 с.

5. Тараненко Н.Л. Внедрение ИКТ в учебный процесс колледжа / Н.Л. Тараненко [Электронный ресурс] // Внедрение ИКТ в учебный процесс колледжа: тез. докл. междунар. науч.-практ. конф. / – Режим доступа: <http://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitel'naya-tehnika/library/2014/04/29/vnedrenie-ikt-v-uchebnyy-protsess> (дата обращения 12.02.2017).

6. Тевс Д.П., Подковырова В. Н. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе: учебно-методическое пособие / Авторы-составители: Д.П. Тевс, В. Н. Подковырова, Е. И. Апольских, М. В, Афонина. – Барнаул: БГПУ, 2006.

7. Третьяков П. И. Регион: управление образованием по результатам. [Текст] / П. И. Третьяков // Новая школа, - М.: 2001. – С.413-415.

УДК 378.147.82:004.946

И. Н. Юкневичус, И. А. Сулова

АКТУАЛИЗАЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

*Юкневичус Илья Николаевич
Сулова Ирина Александровна
ipik@yandex.ru*

*ФГАОУ ВО «Российский университет образовательных информационных технологий»,
Россия, г. Екатеринбург*

MAINSTREAMING THE USE OF GAMING INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

*Yuknevichus Ilya Nikolaevich
Suslova Irina Alexandrovna
ipik@yandex.ru*

Russian State Vocational Pedagogical University

***Аннотация.** Геймофикация – инструмент, ориентированные на повышение фактора вовлеченности студентов в учебный процесс при помощи встраивания в учебную программу дополнительных развлекательных элементов.*

***Abstract.** Gamification is a tool improves student engagement factor in educational process with help of additional entertainment components.*

***Ключевые слова:** игры, игровые технологии, применение, обучение*

***Keywords:** games, gaming technology, application, training*

В настоящее время достаточно четко на производстве обозначена общественная потребность в специалистах, обладающих высоким уровнем познавательного и творческого потенциала, владеющих информационными технологиями и применяющих их в решении профессиональных и социальных проблем. Данная потребность ставит перед системой образования задачу освоения новой парадигмы, ориентированной на человека и связанной с ним новыми требованиями общества и производства. Сегодня складываются предпосылки для поиска новых возможностей решения задач, поставленных перед системой образования.

По сегодняшний день в образовании не в полной мере использован учебно-познавательный потенциал информационных и коммуникационных технологий, раскрытие которых представляет определенные трудности. У педагогов часто возникает вопрос: «Какими средствами активизировать познавательную деятельность обучающихся?» Познавательная деятельность обучающихся является основой всего учебного процесса. Одним из ответов на этот вопрос заключается в использовании игровых технологий.

Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, зафиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [2].

Мы знаем, что игра является основным видом деятельности детей с целью освоения окружающего мира и социальной сферы.

Раньше детям для игры хватало своего воображения и представления. Они держали в руках палки и представляли мечи или магические палочки, представляли монстров, с которыми они борются. Для обогащения фантазии писали книги, а родители читали их своим детям. В эпоху телевидения по телевизору показывали мультфильмы и фильмы. Дети не участвовали в этом, они были зрителями поставленного сценария. Теперь компьютер пришёл в детские игры на смену телевидению.

Игры перешли на другой уровень организации компьютерных игр. Разработчики игр придумывают разнообразные истории, ранее неизвестных существ и героев, чем вызывают огромный интерес у игроков. Участники игры создают собственных героев и активно внедряют их в развитии игрового сюжета. Сценарий игр становится гибким, появляется возможность получить ранее непредвиденные концовки игры.

Любая игра имеет обучающий и развивающий характер. Для продолжения игры дети применяют ранее полученные знания. У них вырабатываются умения о том, когда можно использовать в продолжении игры, а что нельзя. Практически каждая новая игра предоставляет новые знания и способы их использования. Тем самым игрок понимает, что главное не знание,

а то, как быстро он научится использовать их. В этом состоит своеобразное обучение в современных играх.

На этом обучение не заканчивается. При соединении новых знаний с ранее используемыми игроку предоставляется выбор – каким образом их объединить и в дальнейшем применить. Это позволяет игрокам логически мыслить, обдумывать каждый ход и анализировать выбор. Тем самым разработчики обучают игроков игре. Аналогичный подход используется в игровых технологиях.

Игровые технологии – это современные образовательные технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся [1].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов [3].

Сегодня, как никогда, становятся актуальными исследования, определяющие различные подходы к методике обучения студентов с использованием игровых информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Зачастую преподаватели используют на своих занятиях проверенные ими же технологии и зачастую скептически относятся к иным. И для того, чтобы подтвердить пользу конкретной игровой технологии, необходимо достаточно большой интервал времени как у создателя технологии, так и у преподавателя для внедрения. Аналогичным примером могут являться книги, которые к моменту издания теряют свою актуальность и начинается процесс их старения. В настоящее время возникла необходимость разработки методики обучения студентов в условиях использования игровых информационных и коммуникационных технологий.

Следует отметить, что не любую современную игру можно применять в образовательном процессе, но можно попробовать подстроить саму игру под образовательную систему. Например, в процессе разработки, чтоб её могли использовать с большей выгодой в процессе обучения, требуется выработка четкой методики не только использования игровых технологий, но также структуры и содержания самих компьютерных игр.

Безусловно, данная статья не претендует на полноту изложения всех вопросов, возникающих в процессе игры, а в большей степени активизирует читателя на необходимость и важность использования игровой технологии в обучении и воспитании студентов.

Список литературы

1. *Зайцева О. И. Игровые технологии и проектная деятельность на уроках английского языка в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/623339/> (дата обращения: 06.11.2016).*
2. *Общая психология [Текст]: Учебно-методическое пособие / Под общ. ред. М. В. Гамезо. – Москва: Ось-89, 2008. – 352 с.*
3. *Селевко Г. К. Современные образовательные технологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://moi-rang.ru/publ/metodicheskie_materialy/pedagogicheskie_tekhnologii/igrovyie_tekhnologii/12-1-0-48 (дата обращения: 07.11.2016).*