

## **2. Формы и методы довузовской подготовки**

*Акопян А.С., Гаспарян Э.В.*

### **ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ У ОБУЧАЕМЫХ СРЕДНИХ И СТАРШИХ КЛАССОВ ШКОЛ РА**

*Российско-Армянский университет,  
Ереван, Республика Армения*

**Аннотация.** Данная работа посвящена исследованию дидактических игр и их влияния на умственное развитие учащихся, на их коммуникативные навыки и прочие познавательные процессы. Рассматривается само понятие дидактических игр, их эффективность в процессе обучения, преследуемые ими цели, различные классификации данных игр.

*Ключевые слова:* дидактическая игра, коммуникативные навыки, умственное развитие, учащиеся, довузовское образование.

*Hakobyan A.S. Gasparyan E.V.*

### **DIDACTIC GAMES AS A WAY OF DEVELOPING COMMUNICATIVE SKILLS FOR MIDDLE AND HIGH SCHOOL STUDENTS IN RA**

*Russian-Armenian University,  
Yerevan, Republic of Armenia*

**Abstract.** This project is devoted to the research of didactic games and their influence on the mental development of students, their communicative skills and other cognitive processes. Didactic games and the goals are deeply discovered in the article, how and to what extent they are effective for students. Diverse classifications of didactic games are also given.

*Keywords:* didactic games, games, communicative skills, mental development of students, pre-university education.

Ни для кого не секрет, что в современном обществе тенденция на живое общение стремительно падает. С появлением технологий, общение между людьми стало плавно перетекать в социальные сети, практически полностью исключая при этом живое общение.

Для школьников данная ситуация оказывает еще более пагубное влияние, чем на взрослых. Так как взрослые уже имеют некий багаж привычек и знаний за спиной, которые позволяют им адаптироваться к данной ситуации и не терять, присущую им, грамотность письменного и устного общения. Школьники же находятся еще только на пути получения знаний и отсутствие живого общения может привести к большому упадку их коммуникативных навыков.

Одним из методов обучения и воспитания учащихся, многими преподавателями была выбрана игра. «Игра – первая деятельность, которой

принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании её свойств и обогащении её внутреннего содержания» [3, с. 215].

«Игра является формой творческого отражения ребенком действительности. Играя, дети не стремятся к точному и бездумному копированию действительности, но вносят в свои игры много собственных выдумок, фантазий, комбинирования. Свобода выдумок, безграничные возможности комбинирования, подчиняющегося интересам, желаниям и воле ребенка, являются источником той глубокой и неиссякаемой радости, которую творческая игра обычно приносит детям. Нет предела для живого детского воображения. Поэтому в игре ребенку все доступно, и он все может» [1, с. 6].

Игра носит свободный, необязательный характер. Она не загоняет в рамки, направляет мысли и умения, учащихся в правильное русло, развивает их творческие навыки. Благодаря ее необязательности повышается мотивация и желание учащихся принимать в ней участие.

Среди всего спектра игр для школьников, дидактические игры занимают лидирующие позиции, как наиболее эффективные для процесса обучения и воспитания игры. Они являются ценным средством воспитания умственной активности учащихся.

В дидактических играх есть четко оговоренные правила и система оценивания. Они обладают довольно специфическим характером: занимаются моделированием различных игровых ситуаций, которые касаются разных сфер человеческой жизни. Что позволяет, в некотором роде, познакомить учащихся с жизненными ситуациями, в частности, с жизнью взрослых людей, в которую им через какое-то время предстоит вступить. «Ребёнок, конечно, не для того играет, чтобы приобрести подготовку к жизни, но он, играя, приобретает подготовку к жизни, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычными. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности. В игре формируются все стороны психики ребёнка» [2, с. 137].

Дидактические игры оказывают влияние на такие познавательные процессы как: память, внимание, ощущение и восприятие, воображение, мышление, речь.

В процессе дидактических игр учащиеся учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы и понятия, по требуемым игрой признакам. Выученную на школьных занятиях терминологию, они учатся применять на практике, что помогает им закрепить знания по пройденным дисциплинам.

Так же, как и другие виды игр, дидактические игры имеют определенную классификацию. Она выделяется по разным признакам: по воспитательной и развивающей направленности игр; по этнической принадлежности играющих; по местности, необходимой для проведения игры; по личным характеристикам играющих; по чьей инициативе игра была придумана и начата; по форме; содержанию; характеру; организации игр и т.д.

Мы рассмотрим инициативную классификацию игр: они делятся на игры, придуманные учащимися самостоятельно, и игры, придуманные и контролируемые взрослыми.

Игры, придуманные учащимися называются сюжетно-самодетельными играми. В таких играх роль взрослого отходит на второй план, он не придумывает игру, не контролирует ход игры, не оценивает и не направляет участников. Он, в большей степени, занимает позицию наблюдателя, однако всецело в стороне он не остается, его обязанностью при таких играх становится мотивация участников на проявление активности, творчества. В сюжетно-самодетельных играх учащиеся сами придумывают сюжет игры, основу которого они берут из прочитанной ими литературы, просмотренных фильмов или же из различных реальных ситуаций, в которых им довелось побывать. Сами распределяют между собой роли, сами придумывают реплики. В таких играх у учащихся есть большой простор для фантазии, т.к. они не имеют четко проработанного плана игры, с придуманными взрослыми правилами. Наоборот, правила они придумывают самостоятельно, в зависимости от того сюжета, который они решают использовать. В таких играх правил может и не быть так же, как и заранее продуманной последовательности действий и преследуемой цели.

Сюжетно-самодетельные игры имеют несколько видов:

- Сюжетно-отобразительные – это те игры, при которых участники отображают реальные события, с которыми они сталкивались. Например, поход в магазин, в кафе, кино, различные ситуации в школе, со сверстниками, с родителями и т.д.
- Сюжетно-ролевые – это игры, с участием посторонних предметов, игрушек, тетрадок, фигурок и прочих вещей, которые учащиеся найдут и решат использовать. В таких играх важен диалог, который ведут участники игры между собой, а так же диалог между их персонажами, озвучиванием которых дети занимаются самостоятельно.
- Режиссерские – это те же сюжетно-ролевые игры, в которых учащиеся сами придумывают судьбу своих персонажей, их реплики, поступки.
- Театрализованные – это игры, в которых учащиеся переодеваются и устраивают различные театрализованные представления, играя того или иного персонажа.

Вторым отсеком инициативных игр являются игры, придуманные и контролируемые взрослыми. Они отличаются от сюжетно-самодетельных игр тем, что, во-первых, придуманы взрослыми (педагогами, методистами, родителями) и находятся под их контролем. Во-вторых, наличием готовых правил, определенной системы оценивания, продуманной последовательности действий, а так же наличием конечной цели, для достижения которой учащимся стоит действительно постараться и использовать как можно больше своих умственных и творческих ресурсов.

Этим пунктом сюжетно-самодетельные игры и игры, придуманные взрослыми, похожи. Так как во время участия в обоих типах инициативных дидактических игр учащиеся используют свое умение мыслить, действовать, работать в команде, развивают свое логическое мышление и фантазию, раскрывают свою личность, свой потенциал, учатся новым словам и выражениям, грамотному разговору и письму. Нередко, дидактические игры имеют связь со школьными дисциплинами и поэтому во время игры по теме смежной

дисциплины, учащиеся вспоминают пройденный материал, учатся выделять из пройденного самое главное и использовать это на практике.

Благодаря дидактическим играм и ситуациям, которые они моделируют, дети знакомятся с окружающим миром, с миром взрослых людей, в который им придется вступить через какое-то время. Дидактические игры, сюжетная направленность которых касается профессий, помогают учащимся познакомиться с возможными профессиями и выбрать для себя интересную и подходящую.

Дидактические игры, придуманные по инициативе взрослых, бывают:

- Сюжетно-дидактические – такие игры основываются на определенной тематике, например, на работе взрослых людей. Они знакомят детей с работой, приучают к труду. По характеру такие игры являются репродуктивными, т.е. учащиеся повторяют действия за взрослыми.

- Учебные – это игры, основанные на школьных дисциплинах, основной задачей которых является закрепление пройденного материала. Например, во время таких игр учащиеся могут в интересной форме обучаться грамоте, развитию речи.

- Досуговые – это игры, которые проводятся в досуговое время, после уроков или по праздникам.

- Интеллектуальные – это игры, направленные на активизацию интеллекта учащихся. Это те игры, для победы в которых, нужно задействовать свою логику, память, мышление. К таким играм относятся, например, шашки и шахматы.

- Игры-развлечения – к таким играм относятся эстафетные, командные игры. По характеру своему эти игры в основном шумные и веселые, и направлены на развлечения учащихся.

- Театральные – это постановочные игры с посторонними предметами, ролевые игры, спектакли. К таким играм может относиться, например, кукольный театр.

- Празднично-карнавальные – это игры, в которые играют на праздники. Их основой являются обряды и фольклор определенного народа, который является участником данной игры.

- Компьютерные – к таким играм относятся учебно-познавательные, развивающие, воспитательные игры.

Как же дидактические игры влияют именно на коммуникативные навыки учащихся?

Так как дидактические игры занимают моделированием различных жизненных ситуаций, они создают некую речевую среду. Для эффективного прохождения игры, учащимся необходимо влиться в эту речевую среду и играть роль, соответствующую ей. Использовать те слова и выражения, которые необходимы именно для данной речевой ситуации.

С помощью таких игр, направленных на воспроизведение реальных событий из жизни, учащиеся заранее будут готовы к походам в магазины, медицинские центры и другие заведения в которых им будет необходимо проявлять речевую активность.

Во время подобных игр, учащиеся несомненно коммуницируют между собой, ведут диалоги, разыгрывают сценки, в которых им нужно проговаривать необходимые слова и выражения. В основном, такие диалоги не являются четко прописанными в правилах и плане игры, это все является импровизацией, инициативой детей. Помимо коммуникации между участниками игры, т.е. между учащимися, происходит так же диалог учащийся - преподаватель. Учащиеся делятся с педагогом своими мыслями на счет данной игры, своими вариантами дальнейшего ее продолжения, своими впечатлениями и желаниями. Если это сюжетно-самодетельные игры, то учащиеся рассказывают педагогам о плане, придуманной ими игры, о ее сюжете, персонажах и прочем.

Благодаря дидактическим играм, направленным на изучение языка, повышается словарный запас учащихся, улучшается их грамотность. Играя в различные словесные игры, учащиеся учатся подбирать нужные слова по смыслу, использовать верные окончания, согласовывать части речи, делить слова по различным признакам, например, по их принадлежности к определенному времени года, части предложения, цвету и т.д.

#### **Литература**

1. Васильева, М.О., Юнг, Т. Развитие творческого потенциала дошкольника // Дошкольное воспитание. – 2006. – № 2. – С. 9–17.
2. Макаренко, А.С. О воспитании: Золотой фонд педагогики / Сост. Д.И. Латышина. – М.: Школьная Пресса, 2003. – 192 с.
3. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.