

УДК 373.5

**А. М. Волкова,**факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. биол. наук Е. В. Алексеенко

## Реализация игровых технологий обучения на уроках экономики

*Аннотация.* В статье рассмотрен ряд вопросов, касающихся игровых технологий обучения на уроках экономики в общеобразовательной школе, а также определена их роль, специфика и эффективность в образовательном процессе.

*Ключевые слова:* игровые технологии обучения, урок-игра, популярные игровые методы обучения, дидактические игры, блиц-игра.

**П**од игровыми технологиями обучения подразумевают активную форму организации учебного процесса, которая реализуется в определенных условиях, имеет четко установленные правила, а также цель обучения, предполагающую соответствующий ей педагогический результат.

«Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Цель игры — это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии» [1, с. 7].

Урок-игра имеет ряд правил, которым необходимо следовать при его организации [1, с. 9]:

1. *Предварительная подготовка* (необходима для стимуляции познавательной деятельности).

2. *Обязательные атрибуты игры* (благодаря следованию этому правилу будет повышен эмоциональный фон урока).

3. *Констатация результата игры* (участникам необходимо знать, чего они добились в течение урока).

4. *Компетентное жюри* (справедливость и объективность оценивания работы обучающихся на таком уроке способствует развитию интереса к работе у учеников, а также преодолению чувства тревоги и неуверенности в своих знаниях, умениях и навыках).

Существует ряд популярных активных форм учебного процесса [2, с. 24]:

1. *Дидактические игры* (например, деловая и ролевая).

2. *Блиц-игры* (в том числе применяемые для введения в тему занятия, а также для закрепления, проверки или повторения изученного ранее материала).

В ходе практики и проведения ряда экспериментов было выявлено, что дидактические игры играют положительную роль лишь в том случае, когда они используются исключительно для обобщения традиционных методов обучения.

Блиц-игры можно охарактеризовать следующим образом: они легки в проведении, позволяют относительно быстро получить результаты; они обладают минимальной ролевой нагрузкой и способствуют сохранению высокого эмоционального фона урока; они предполагают ограничения во времени для решения поставленных перед учащимися задач, а также возможность включения такого формата уроков в традиционную классно-урочную систему.

Кроме того, в зависимости от правильного выбора вида блиц-игры будут достигнуты те или иные педагогические цели, например, поиск и накопление знаний, формирование интереса к процессу обучения и др.

В заключение, исходя из краткого анализа активных форм обучения, можно сделать вывод о том, что блиц-игра — одна из наиболее эффективных игровых технологий обучения, так как она отличается своей универсальностью и скоростью проведения. Такой формат проведения уроков будет полезен для внедрения в общеобразовательные школы, но не в качестве заменителя традиционных уроков, а для их дополнения.

1. *Зайцев В. С.* Игровые технологии в профессиональном образовании : учеб.-метод. пособие. — Челябинск : Библиотека А. Миллера, 2019. — 23 с.

2. *Скоробогатова В. В.* Организация и методика преподавания экономических дисциплин : конспект лекций для студентов оч. и заоч. форм обуч. — Керчь : Керч. гос. мор. технолог. ун-т, 2021. — 64 с.