

УДК 961:06-15/112

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Рысбаева С.А., Жунусова П.О., Бедишева З.О., Саухамбаева Г.А.

*Школа-лицей № 80, Шымкент, e-mail: raha\_kaitpas@mail.ru*

В статье рассматриваются проблемы использования игровых технологий в младшем школьном возрасте.

**Ключевые слова:** игровые технологии, младший школьный возраст

## USING GAMING TECHNOLOGY IN THE EARLY SCHOOL AGE

Rysbayeva S.A., Zhunusova P.O., Bedisheva Z.O., Sauhambayeva G.A.

*School-lyceum № 80, Shymkent, e-mail: raha\_kaitpas@mail.ru*

In this article prove the problems of use of gaming technology in the early school age.

**Keywords:** gaming technology, primary school age

Актуальность темы «Использование игровых технологий в младшем школьном возрасте», заключается в том, что в наше время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности учебного процесса, но далеко не все педагоги умеют правильно использовать её в обучении.

Маленький ребёнок обладает целостным миропредставлением и своеобразным ощущением. Для него мир един и целостен. Этот мир может быть добрым и злым, цветным и чёрно-белым, открытым и загадочным.

Когда он попадает, в школу целостный мир в его сознании распадается на множество фактов, понятий, законов. Чтобы понять учеников, найти к ним подход. Не следует рассматривать их как маленьких взрослых. Их мир существует, и они рассказывают о нём в игре.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру – это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

### Материалы и методы исследования

Методы исследований: теоретические (анализ педагогической литературы, синтез, обобщение); эмпирические (тесты, анкетирование).

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 чет-

ко 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: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [1]. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.

4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом». Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр [2].

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

### Результаты исследования и их обсуждение

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В развивающих играх, в этом заключается их главная особенность – удалось объединить один из основных принципов обучения – от простого к сложному – с очень важным принципом творческой деятельности – самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целена-

правленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями [3].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

Наряду с трудом и ученьем игра – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В структуру игры как деятельности личности входят этапы: целеполагания; планирования; реализации цели, анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации [4].

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре. По мнению С.А. Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции:
- Функция социализации. Игра – есть сильнейшее средство включения ребенка

в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- **Функция межнациональной коммуникации.** Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески».

- **Функция самореализации ребенка в игре** как «полигоне человеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта.

- **Коммуникативная функция игры** ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

- **Диагностическая функция игры** предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра – «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- **Терапевтическая функция игры** заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении. «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» [5].

- **Функция коррекции** – есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- **Развлекательная функция игры**, пожалуй, одна из основных ее функций.

Игра стратегически – только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию. Педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогиче-

ской 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.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Г.К. Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [6]:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролируемые, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

3. По характеру игровой методики педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

### Заключение

Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра – деятельность именно дошкольного возраста. В. Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления...». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

Здесь можно вспомнить один из эпизодов, описанных в «От двух до пяти» К. Чуковского. Рационально мыслящая мама

пыталась вообще исключить игру из деятельности и мышления ребенка, знакомя его с научными фактами и серьезным подходом к явлениям. Выслушав рассказ мамы о том, как дети появляются на свет, сын также припомнил, что у мамы в животе он пил чай, сидя на крыльчке... Дети дошкольного возраста не могут не играть. Взрослые не играть могут. Но потребность в игре у многих людей сохраняется в течение всей жизни, подтверждения чему можно отыскать не только в исследованиях, но и в обыденном опыте. Эпидемии компьютерных игр обрушиваются на организации, оснащенные современным информационным оборудованием; играют люди, справедливо считающиеся основой консерватизма и практичного подхода к жизни – женщины 40-50 лет, обремененные семьей и работой. Стихийное движение «ролевых игр», включает возрастные группы от школьников до людей 30-40 лет и считается самым массовым стихийным движением как в нашей стране, так и за рубежом.

В силу некоторых причин, о которых будет сказано далее, игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство – время игры, и если заблокировать игровые способности ребенка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперед.

Дидактическая игра и игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено зна-

чение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Забавно, что некоторые инноваторы, провозгласив игру панацеей, но игнорируя опыт отечественных ученых, едут обучаться игровым технологиям за границу, видя в ней непререкаемый авторитет. Другие и вовсе не принимают игру, не считают ее особым и(или) самостоятельным направлением в педагогике, либо соглашаются с такими ее формами, которые никакого отношения к игре не имеют.

Все это заставляет нас, остерегаясь подобных крайностей, уважительно относиться к игровым методикам как части дидактической науки и обучающих технологий. Объединяя опыт ученых различных отраслей знаний, учитывая и положительные и отрицательные результаты научных исследований, мы сосредоточили свое внимание к использованию игровых методик в таком учебном предмете общеобразовательной школы, как русский язык.

Несомненно, и в отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован. Это, в первую очередь, игровые технологии. Они нашли широкое применение в нашей практике.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

#### Список литературы

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. – Новосибирск: Агентство печати и информации «Момент истины», 1994. – 95 с.
2. Баранов, С.П. Педагогика / С.П. Баранов. – М.: Просвещение, 1982. – 121 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика, 1991. – 55 с.
4. Кларин М.В. Образовательные возможности игры // Современная педагогика. – 1985, № 3. – 94 с.
5. Минич О.А., Хаткевич О.А. Педагогические игры. – М., 2005, С.3.
6. Плешакова А.Б. // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002. Т. Вып. 3. – С.15.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998. –С.195.