

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

КУЛАГИНА Александра Михайловна

магистрант

ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет»

г. Симферополь, Республика Крым, Россия

Данная статья посвящена вопросу использования игровых технологий в начальной школе. Показано, что игровые технологии способствуют формированию у детей творческих задатков, активности, также они повышают интерес к предметам. Большой плюс игры в том, что она может быть включена в любой вид деятельности и является косвенным воздействием, при котором школьник выступает в роли субъекта, а не объекта деятельности. А в связи с этим дети сами стремятся к преодолению трудностей и решению поставленных задач. Игра повышает мотивацию учения, стимулирует инициативу, творческий подход к поставленной задаче, учит детей совместному труду и постоянному взаимодействию. Подобная технология помогает формировать различные стратегии решения поставленной задачи, а также знаний, которые могут быть использованы в иных областях. Самое интересное то, что сам ученик в праве принимать те или иные решения и сразу же видеть подученный результат. Данный тип очень привлекателен для обучающихся.

Ключевые слова: игра, интерактивные технологии, планирование, психологические особенности.

Игра – это особая форма взаимодействия в коллективе. Большая роль в формировании ребенка принадлежит игре, как одному из основных видов деятельности подрастающего поколения. Игра – это осмысленная деятельность, являющаяся выражением конкретного отношения личности к окружающей ее разнообразной действительности. Ее можно описать и как порождение деятельности, благодаря которой он видоизменяет мир. Смысл же игры – возможно видоизменить действительность [6]. Значение игры – воздействие школьника на мир и постоянная в этом необходимость. В современном мире, где происходит модернизация образования, достаточно много внимания уделяется формированию творческих задатков и активности у детей, интереса к предметам. Подобная активность редко может возникнуть сама по себе, она, чаще всего, выступает результатом целенаправленной деятельности педагогов благодаря определенным технологиям. К подобного рода воздействиям относится и игровая технология.

Большой плюс игры в том, что она может быть включена в любой вид деятельности и является косвенным воздействием, при котором школьник выступает в роли субъекта, а не объекта деятельности. А в связи с этим дети сами стремятся к преодолению трудностей и решению поставленных задач. Но не следует думать, что игра всего лишь развлечение. Она является особым методом вовлечений детей в творческую деятельность. Игра – это особое средство, где ребенок занимается самовоспитанием [1].

Игра повышает мотивацию учения, стимулирует инициативу, творческий подход к поставленной задаче, учит детей совместному труду и

постоянному взаимодействию. Данная технология помогает формировать различные стратегии решения поставленной задачи, а также знаний, которые могут быть использованы в иных областях. Самое интересное то, что сам ученик в праве принимать те или иные решения и сразу же видеть подученный результат. Данный тип очень привлекателен для обучающихся.

Важно помнить, что игра является достаточно эффективной интерактивной технологией, которую можно применить по отношению к младшим школьникам. А по мнению С.А. Павловой, внедрение интерактивных технологий основано на учете следующих возрастных особенностей школьников:

- начальная школа связана с изменением основной деятельности детей с игровой на учебную, а применение интерактивных технологий, в данном случае, игровых, помогает ускорить этот процесс;

- большинство тех знаний, которые школьники получили на уроке, не всегда используются ими во внеурочной деятельности. игровая же деятельность повышает эффективность образовательного процесса;

- игровые технологии помогают не только разрядить достаточно высокую эмоциональную напряженность, но и улучшить учебный процесс, сделать его более интересным и познавательным.

Вопросом игровой деятельности занимались отечественные авторы: К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной педагогике и психологии – З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. [4] В исследованиях поднимался вопрос о роли игры в развитии личности, изучалось ее воздействие на психические функции, ее место в процессах социализации, т.е. в использовании человеком общественного опыта. У дет-

ских игр есть психологические особенности. В литературе игра рассматривается как:

1. Особое отношение личности к окружающему миру.
2. Особая деятельность ребенка, которая выступает в роли его субъективной реальности.
3. Социально заданный ребенку вид деятельности.
4. Деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка.
5. Социально-педагогическая форма организации детской жизни [5].

В игру, как в определенную структуру деятельности личности входят следующие этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов.

В игру, как в структуру процесса входят:

- роли, которые были взяты играющими;
- игровые действия, при помощи которых эти роли реализуются;
- игровое употребление предметов;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра отличается таким чертами, как:

- свободная развивающая деятельность, принимаемая лишь по желанию ребенка;
- творческий и активный характер деятельности;
- эмоциональная атмосфера деятельности, соперничество, состязательность;
- наличие прямых или косвенных правил, которые помогут отразить ее содержание.

С.А. Шамова считает, что игра, как некий феномен педагогической культуры, выполняет определенные функции: социализации, межнациональной коммуникации, самореализации ребенка, коммуникации, диагностическую, терапевтическую, коррекционную [2].

Игровая технология состоит из большой группы методов и приемов, способствующих организации учебного процесса.

Педагогические игры могут быть различными по:

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

От того, как учитель понимает и осознает функции и классификацию данных педагогических игр зависят место и роль игровых технологий. Г.К. Селевко выводит следующую классификацию педагогических игр:

1. По виду деятельности игры подразделяются

на физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру образовательного процесса:
 - обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
 - познавательные, воспитательные, развивающие;
 - репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - коммуникативные, диагностические, профориентационные.

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

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. По игровой среде: различные игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с техническими средствами обучения, с различными средствами передвижения.

Для подготовки и проведения любой формы игры может быть составлена определенная схема, которая поможет рационально и грамотно организовать воспитательный процесс[3]:

1. Определение цели и задач.
2. Выбор формы внеурочной деятельности, определение жанра и названия мероприятия.
3. Создание позитивного психологического климата на предстоящее дело, эмоциональное заражение, показ значимости данного дела, выпуск газеты, плакатов.
4. Предварительная подготовка: подбор содержания материала, определение средств, приглашение гостей, распределение ролей и поручений, определение места, времени и роли каждого участника, подготовка и отбор средств, изготовление костюмов, оформления и т. д.

Достаточно велико значение игр во внеурочной работе, т. к. они помогают улучшить взаимоотношения в коллективе и сплотить его. В межличностном взаимодействии ребенок учится соблюдать правила, контролировать свои поступки, правильно оценивать поступки других. Игра стимулирует и познавательный интерес школьника, т. к. она помогает реализовать ребенку не только свои творческие возможности, но и получить новые знания, умения и навыки в комфортной обстановке.

Следовательно, игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения и воспитания. Организовывая и вовлекая детей в различные виды игровой деятельности, педагог всесторонне развивает детей так, как им самим удобно [5]. Возможности игровых технологий для достижения образовательных и воспита-

тельных целей обширны. Использование накопленного опыта и постоянное обновление арсенала игровой деятельности поможет развить творческую активность и интерес учеников к

познанию, чему уделяется особое внимание в свете модернизации образования и перехода на новые федеральные государственные образовательные стандарты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Антонов, В.Г. Внеурочная деятельность // Методист. – 2011. – № 9. – 22 с.
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 223 с.
3. Гурьева В.К. Проектная деятельность в начальной школе // Народное образование. – 2010. – № 9. – 29 с.
4. Коротяева Е.В. Когда интерактивные технологии интерактивны? О содержании и практической реализации профессионального стандарта педагога // Народное образование. – 2014. – № 3. – С. 115-121.
5. Отрадная Е.М. Роль внеурочной деятельности в начальной школе // Воспитание школьников. – 2012. – № 4. – 18 с.
6. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: Учебник. – М.: Владос, 2008. – 463 с.

THE USE OF GAMING TECHNOLOGY IN PRIMARY SCHOOL

KULAGINA Aleksandra Mikhailovna

Graduate Student

Crimean Engineering Pedagogical University

Simferopol, the Republic of Crimea, Russia

This article is devoted to the use of gaming technology in primary school. It is shown that gaming technology contributes to the formation of children's creative instincts, activity, and they also increase interest in subjects. The big plus of the game is that it can be included in any kind of activity and is an indirect effect, in which the schoolboy acts as a subject, not an object of activity. And in this regard, children themselves are eager to overcome difficulties and solve their tasks. The game increases the motivation of the teaching, stimulates the initiative, the creative approach to the task, teaches the children joint work and constant interaction. Such technology helps to formulate different strategies for solving the task, as well as knowledge that can be used in other areas. The most interesting thing is that the student himself has the right to make certain decisions and immediately see the resulting result. This type is very attractive for students.

Keywords: game, interactive technologies, planning, psychological features.

The game is a special form of interaction in the team. A big role in the formation of the child belongs to the game, as one of the main activities of the younger generation. The game is a meaningful activity, which is an expression of a specific attitude of the individual to the diverse reality surrounding it. It can also be described as a product of activity, through which it alters the world. The meaning of the same game – it is possible to modify the reality [6]. The significance of the game is the schoolboy's impact on the world and the constant need for it.

In the modern world, where the modernization of education takes place, a lot of attention is paid to the formation of creative instincts and activity in children, interest in subjects. Such activity can rarely arise on its own, it, more often than not, is the result of the purposeful activity of teachers due to certain technologies. To this kind of influences is also game technology.

The big plus of the game is that it can be included in any kind of activity and is an indirect effect, in which the schoolboy acts as a subject, not an object of activity. And in this regard, children themselves are eager to overcome difficulties and solve their tasks.

But do not think that the game is just entertainment. It is a special method of involving children in creative activity. Those. The game is a special means where the child is engaged in self-education [1].

The game increases the motivation of the teaching, stimulates the initiative, the creative approach to the task, teaches the children joint work and constant interaction. This technology helps to formulate various strategies for solving the task, as well as knowledge that can be used in other areas. The most interesting thing is that the student himself has the right to make certain decisions and immediately see the resulting result. This type is very attractive for students.

It is important to remember that the game is a fairly effective interactive technology that can be applied to younger students. And according to S.A. Pavlova, the introduction of interactive technologies is based on the following age features of schoolchildren:

- primary school is associated with a change in the main activity of children with gaming on the educational, and the use of interactive technologies, in this case, gaming, helps to accelerate this process;
- most of the knowledge that schoolchildren re-

ceived during the lesson is not always used by them in after-hours activities. Gambling also improves the effectiveness of the educational process;

– game technologies help not only to defuse enough high emotional tension, but also to improve the educational process, make it more interesting and cognitive.

The issue of playing activity was dealt with by domestic authors: K.D. Ushinsky, P.P. Blonsky, S.L. Rubinshtein, D.B. Elkonin, in foreign pedagogy and psychology – 3. Freud, J. Piaget, etc. [4]. The research raised the question of the role of the game in the development of the individual, studied its impact on mental functions, its place in the processes of socialization, i.e. in the use of human social experience.

Children's games have psychological characteristics. In the literature, the game is considered as:

1. A special attitude of the individual to the world around him.

2. Special activity of the child, which acts in the role of his subjective reality.

3. Socially given type of activity to the child.

4. Activities in the course of which the child's psyche develops.

5. Socio-pedagogical form of organization of children's life [5].

In the game, as in a certain structure of the personality, the following stages:

- goal setting;
- planning;
- realization of the goal;
- analysis of results.

In the game, as in the structure of the process include:

- the roles that were taken by the players;
- the game actions by which these roles are implemented;
- game use of objects;
- the real relationship between the players;
- the plot is a realm area, conditionally reproduced in the game.

The game is characterized by such features as:

- free developmental activity, undertaken only at the child's will;
- creative and active nature of activities;
- emotional atmosphere of activity, rivalry, competitiveness;
- the existence of direct or indirect rules that will help to reflect its content.

S.A. Shmakova believes that the game, as a phenomenon of pedagogical culture, performs certain functions: socialization, interethnic communication, self-realization of the child, communication, diagnostic, therapeutic, correctional [2].

Game technology consists of a large group of

methods and techniques that contribute to the organization of the learning process.

Pedagogical games can be different in:

- didactic goals;
- organizational structure;
- age opportunities for their use;
- the specifics of the content.

From the way the teacher understands and understands the functions and classification of these pedagogical games, the place and role of gaming technologies depends. GK Selevko deduces the following classification of pedagogical games:

1. By the type of activity the games are divided into physical, intellectual, labor, social and psychological.

2. By the nature of the educational process:

- training, training, controlling, generalizing;
- cognitive, educational, developing;
- reproductive, productive, creative;
- communicative, diagnostic, vocational guidance.

3. By the nature of the game methodology, pedagogical games are divided into: subject, subject, role, business, imitation, dramatization games.

4. In the subject area, games are selected for all school cycles.

5. In the gaming environment: various games with and without objects, desktop, room, street, on the ground, computer and with TCO, with various means of transportation.

To prepare and conduct any form of [3] games, a certain scheme can be drawn up that will help rationally and competently organize the educational process:

1. Definition of goals and objectives.

2. Choice of the form of after-hour activities, definition of the genre and name of the event.

3. Creating a positive psychological climate for the upcoming case, emotional contamination, showing the significance of this case, the publication of the newspaper, posters.

4. Preliminary preparation: selection of material content, determination of means, invitation of guests, distribution of roles and assignments, determination of the place, time and role of each participant, preparation and selection of funds, making costumes, decorations, etc.

5. The importance of games in after-hours work is great enough, since they help improve the relationships in the team and rally it. In interpersonal interaction, the child learns to follow the rules, control his actions, correctly assess the actions of others. The game stimulates and cognitive interest of the student, tk. it helps to realize the child not only their creative abilities, but also to gain new knowledge, skills and skills in a comfortable environment.

Therefore, the game is a natural and humane

form of education and upbringing for the child. By organizing and involving children in various types of gaming activities, the teacher comprehensively develops children as he pleases himself [5].

The possibilities of gaming technologies to achieve educational and educational goals are ex-

tensive. The use of accumulated experience and the constant updating of the arsenal of gaming activities will help develop the creative activity and interest of pupils to cognition, which is given special attention in the light of modernization of education and transition to new GEF.

LITERATURE

1. *Antonov V.G.* Extracurricular Activities // The Methodist. – 2011. – № 9. – 22 p.
2. *Grigoriev D.V.* Extracurricular activities of schoolchildren. Methodical Designer: A Handbook for the Teacher. V. Grigoriev. P.V. Stepanov. – M.: Education, 2010. – 223 p.
3. *Guryeva V.K.* Project activities in primary school // Public Education. – 2010. – № 9. – 29 p.
4. *Korotaeva E.V.* When are interactive technologies interactive? On the content and practical implementation of the teacher's professional standard // Public Education. – 2014. – № 3. – P. 115-121.
5. *Otradnaya E.M.* The role of after-hour activities in elementary school // Education of schoolchildren. – 2012. – № 4. – 18 p.
6. *Podlasiya I.P.* Primary school pedagogy: Textbook. – M.: Vldos, 2008. – 463 p.